gamers WORKSHOP
цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 10 | декември 2002
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

Появи се алфа версията на дългоочакваното заглавие:

DOOM III

ЕКШЪНИТЕ НИКОГА ВЕЧЕ НЯМА ДА СА СЪЩИТЕ!

Age of Mythology

Когато боговете говорят, фактите са такива, каквито искат.

НАЙ-ДОБРИЯТ "AGE"!

Lord of the Rings

Гандалф и компания в действие!

Къде ли е действието?

FIFA 2003

По-добрата Fifa!

Harry Potter 2

Още от същото?

Need for Speed Hot Pursuit 2

Една игра - две лица...

КОНЗОЛИ

Onimusha 2

НА ДИСКА

Age of Mythology
Half-Life Natural Selection
Модове, Патчове...

Келтски крале

ОТ 20 НОЕМВРИ

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК!

HAEMIMONT GAMES

www.haemimontgames.com/celtickings

Привет,
Драго ми е, че отново сме заедно за 80 страници.
"Добре дошли" казвам на вас и на новите лица, които ще се опитат да се впишат в картината наречена Gamers Workshop. В следващите броеве ще се появяват още такива. Използвам случая да благодаря на всички, които се отзоваха на съобщението "Търсят се фенове!", предлагайки кандидатурите си. Бързам да кажа, че никоя от тях не е все още категорично приета или отхвърлена и че скоро всеки един от кандидатите ще бъде уведомен за решението ни, чрез мейл. Ще опитаме да дадем възможност на възможно най-голям брой хора да се пробват и докажат. Сигурен съм, че някои ще успеят. Други - не! Няма победени, има само такива, които могат спокойно да кажат "Опитах!".
И ето, след толкова писма, в които четях тези думи, дойде часът на свой ред да ги кажа:
Благодаря ви, че ви има, приятели!
През последните два месеца осъзнах, че ако изобщо съществува понятието "фен на списание", то реалните му проекции трябва да се търсят сред вас.
Последното ни изпълва с радост.
И за това сме ви задължени. Радостта е дефицитна стока. Положихме усилия да ви я върнем с този брой. Дано сме успели. И дано да няма гафове.
Като стана дума за радостта... Що е радост? Ще ви кажа. Doom 3 е радост. Age of Mithology е радост. Очакването е радост. Усмивката е радост. Ново момиче в екипа е радост. Радост е радост (Коя е Радост? Има ли значение - всеки и всяка...). Глътка въздух е радост. Белите склонове са радост. Слънчев ден през есента и зимата е радост. Топлият летен дъжд е радост. Прегръдката е радост. Докосването. Целувката... Мигът е радост. Вицът е радост... чакайте да ви разкажа един, който чух наскоро, макар че - както казва една моя позната "пиша вицове по-зле, дори отколкото ги разказвам", все пак ще рискувам:
На светофара. Едно BMW минава с предимство на червено и се забива в преминаващото погрешно на зелен светофар Трабант-че. Излиза мутрата от BMW-то разярена, оглежда щетите и се разкрещява: "Що ми удари колата бе, келеш? Глей к'во си ми ожулил бронята, твойта... Изскачай от кинтите, или...!"
Тоя от Трабанта слиза от двигателя, който е влязъл в купето, чупи ръце, кърши пръсти, ама пари няма, вика: Виж кво, имам тука един бобър само, ама специален - може да прави свирки. Ако искаш го взимай. Той ми е богатството, друго няма, тва е". Взело борчето бобъра и си тръгнало за вкъщи... Добре, ама - пусто любопитство, решило по пътя да го пробва. Речено-сторено... Та, влиза си нашия час по-късно вкъщи, вижда жена си, подава й бобъра и казва: "Взимай го, научи го прай мусака и си събирай багажа"... Хе-хеее, не ли радост?
А иначе... Новите обувки са радост. И старите са радост. Счупеният нос е радост ("счупеното носи щастие"). Светлината в нечия друга душа е радост. Тъмнината в твоята е радост. Да пишеш за GW е радост :-). Завръщането е радост. Бягството е радост. Свободата е радост. Рискът е радост...
Хей, по дяволите - животът е радост! Морето е радост. Брегът...
Стига толкова. Хубаво е човек да е зрящ за границата, след която започва да става досаден. Лошото е, че аз съм по-лош от досаден. Чувствам се тривиален. Тук ще изоставя евтиния патос. Не, че не вярвам на това, което пиша. То просто е само едната страна на монетата. Ще се гмурна за малко в мътните води на по-песимистичния, по-реален - философски поглед на нещата.
Казват, че трябва да се радваме на малките неща в живота. Да, трябва - така е. Колкото повече радост, толкова повече радост. Блажени са тия, които го могат. Но ако някой не може? Ако малките нещица не му носят това чувство. Ако има нужда от повече? Когато заобикалящата среда не те прави щастлив, кое ще те направи? "Бъди щастлив, правейки щастливи другите" - в този постулат ли е скрит отговорът? Радвай се на радостта, която разпръскваш. А кога ще живееш заради себе си? Какво се случва ако само даваш? Възможно ли е? Не вярвам. Поне не за всеки. Удовлетвореността не е задължително радост. Да се раздаваш може да придаде смисъл на съществуването ти, но не означава непременно щастие. Диалектиката на вселената не позволява натрупванията да са само от едната страна на везната. Нужно е и да се получава в замяна. Спомням си един фрагмент от песен "клоунът винаги е тъжен". Може би защото познава радостта най-добре? И разбира колко бутафорна е тя, колко крехка и тленна? Как лесно може да се разпадне. Но ако е така... не следва ли - точно поради тази причина - да се отдаваме на радостта, с цялото си същество, през всяка наносекунда от живота й? А възможно ли е да я мразим? Не означава ли това, че мразим себе си?
Въпроси, въпроси, въпроси... Всеки има свой отговор, или пък няма. Така е с всичко в живота.
Но мога да ви кажа, защо моят клоун е тъжен. Тъжен е, защото продава илюзии. Прави хората щастливи, после отива в гримьорната, сваля грима и под него се подава едно уморено лице. Без разтегленото усмивка и веселият червен нос. Когато свърши излиза, сам, без маска, непознат, среща същите хора, вглежда се в лицата им и вижда как радостта, която им е дал бавно, изтлявайки умира. Илюзията на сцената се разпада под напора на реалността. Той знае, че една мъничка частица, една искрица радост все пак ще остане - някъде дълбоко, дълбоко. Ще откаже да умре, ще се пресели на някой от прашасалите рафтове на съзнанието и ще чака. Ще чака някой ден, някога, споменът да мине, да се спре при нея и да я погали. Тогава тя ще се разгори отново, ще блесне пак прекрасна и танцуваща, ще подскочи, разпръсквайки светлина, ще подръпне правилните струни на душата и ще я огласи с мелодията на щастието.
Да, заради това живее клоунът, не заради потоците радост, която пръска около себе си, и която бързо-бързо ще се разсее, а заради малката искрица, която ще остане.
И може би, някой ден, докато седи на пейка в парка, любувайки се на слънцето и хората, докато си пие кафето в някое сепаре или притиснат от тълпата в автобуса ще дочуе някой да казва: "Абе, знаеш ли, имаше едно представление веднъж и един клоун...". И тогава, онази същата искрица, ще прескочи в неговата душа и ще я обагри в Одата на радостта...

Та, както казах, приятели, всеки има нужда да получи радост - по един или друг начин.
Изисквайте своята!
От всеки, който ви я дължи.
Изисквайте я и от нас. Радост ще е да ви я дадем. Какво да се прави, човек не може да избяга от собствената си филантропия, нали...

Freeman

СЪДЪРЖАНИЕ

ДЕКЕМВРИ 2002 БРОЙ 10

ИГРА НА БРОЯ

10 **DOOM III**

Вратата се отваря. Погледът ви регистрира приклекналата на пет метра фигура почти в мига, в който ноктите й разсичат плътта ви, обагряйки света в червено. Сърцето пропуска такта, в който пръстите натискат рефлекторно спусъка. Късно. Изчадието е твърде бързо, твърде хищно. Десетте му светещи с омраза очи са последното, което виждате, преди тъмнината да се спусне над мислите ви...

предвариТелен поГлед

14 Freelancer
18 S.T.A.L.K.E.R.
20 Painkiller

ревЮ

22 Age of Mythology
28 Lord of the Rings
30 FIFA 2003
32 NFS Hot Pursuit 2
36 MS Combat Flight Simulator 3
39 MechWarrior 4 Mercenaries
42 Archangel
44 Harry Potter 2
46 Roller Coaster Tycoon 2
48 Ring 2
50 The Gladiators
52 WWF RAW
55 Arx Fatalis

от крак нА крак

58 Battle Realms Expansion
59 Cossacks Expansion
60 Total Immersion Racing
61 NASCAR Thunder 2003
62 Rhem
63 Iron Storm

и ОЩЕ

Кино, Модове, Конзоли, Интернет, Хардуер, Писма...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Благомир Петров – FonManiac
Валентин Христов – Master
Георги Динчев – mEd IEb
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Елена Костадинова-Щих – Elexis
Иван Кънев – Un-DeaD
Иван Христов – uRKO
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – maggkrabar
Петко Рангелов – SaintP
Петър Рангелов – Cabal
Юлиян Калдерон – Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	**60**	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	**35**	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	**35**	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	**50**	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	**116**	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		**90**	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	**133**	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл:8а	9292031	**132**	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	**50**	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	**100**	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	**96**	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

НА ДИСКА

Demos:

AGE OF MYTHOLOGY

Programs:
Art Icons
BoostXP
Browse 3D
CloneCD
CPU Cool 9
FlashGet
Get Right 5.0 beta
Hypersnap DX
ICQ Lite
IE Spell 1.1
IrfanView 3.75
MSN Messenger 5.0
Nero Burning Rom 5.5.9.1
nVidia nDvd 2.20
Opera 7.0 beta
PassMan Plus
Radeonator 1.2
Security Administrator
Task Info 2003 5.0
WinAce 2.3
WinAmp 3
Yahoo Messenger 5.5.0.1

Movies:
Stalker
Hanibal
StarCraft: Ghost 2
Postal 2 :)
BMXXX :)
Heineken :)
Door :)
SmartBeep :)

Patches:
Hitman 2
Medieval: Total War
Return to Castle Wolfenstein
Unreal Tournament 2003
Warcraft 3

Антивирусни дефиниции:
AVP 3.0
Norton AntiVirus
McAfee
F-Prot

И още:
The Specialists HL mod
Кино ревюта,
Wallpapers,
WinAMP Skins,
Gamers' Revenge

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

Battlefield 1942: The Road to Rome

От EA потвърдиха че екпанжън към Battlefield 1942 ще има и ще се казва The Road to Rome. Пътят към рим е заплануван за началото на 2003.
В потвърждение на слуха от началото на седмицата EA Games че мултиплейр експанжъна за Battlefield 1942 ще се появи в началото на следващата година. Екпанжъна носещ името The Road to Rome, ще включва шест нови мултиплеър карти които ще пресъздават развитието на Втората световна война в Италия.
Тези от нас които играят Battlefield 1942 само заради кефа от това да караш най-различна военна техника могат вече да запазят място за продължението, защото в него ще имаме възможността да подкараме шест нови играчки. В the Road to Rome ще присъстват Германския BF-110 и Английския Mosquito(двумоторни истребител-бомбандировачи), също както и Италиански, Английски и Немски противотанкови оръдия. Инвентара на кашиците също не е пропуснат вече ще могат да се ползват Италианската Breda(щурмова карабина), Англійкия Sten SMG, както и байонетите на пушите. За автентичност ще бъдат добавени още две нации, Френската Съпротива и Италианци, всички с подходящи скино-ве и гласово оформление.

А сега най-важното The Road to Rome се прави от родителското тяло на Battlefield 1942, а имено Digital Illusions. Така че единственото което може да се случи е да бъдем приятно изненадани.

Celtic Kings N1 в Испания

Играта на Хемимонт е най-продаваното заглавие в страната на Матадорите.
Келтските Крале, са най-продавания развлекателен софтуер в Испания, вече втора седмица подред. Играта води по продажби всичките "хитови" заглавия като Lord Of The Rings и традициония първенец в световен мащаб The Sims!
За краткия период от излизането на пазара в Испания досега играта е продала близо 60 000 копия.

UT2003

Отскоро из мрежата се върти новината за новия пач на UT2003. Той ще промени радикално играта, като реално ще засегне всичко в играта. Много от бъговете ще се отстрят, ще се добавят също така и статистики за играчите. ИИ-то на ботовете също ще се подобри, ботовете вече ще играят далч по-адекватно в отбор, ВЕЧЕ ще стрелят по-точно по клекналити опоненти. Бъговете свързани с различните от GeForce видео карти ще бъдат премахнати както и проблемите с EAX озвучението. Така че надявайте се.

Вече няма да сме анонимни в Интернет?

Американския федерален съд изкара постановлние с което дава правото на полицията и други други служни на федералното правителсто да събират информация за потребителите които бродят из мрежата. Постановлението е обосновано с това че по този начин ще се спомогне за намаляването на престъпността и актовете на тероризъм в локален и световен мащаб.

Nokia сключва договор със Sega

На път сме да станем свидетели на нов феномен - игрите от мобилен телефон. Те вече няма да представляват невинния монохронен Snake Byte който се гънеше на стария ви телефон. Вече ще имаме цвят, картина, звук ... За да са с едни гърди пред другите, Nokia вече успяха да сключат ексклузивен договор със Sega, която се задължава да

разработва игри специално за новия модел на Nokia - N-gage, който ще бъде насочен именно към играчите. Игрите ще бъдат на флаш карти и няма да се учудя, ако в скоро време Game Boy Advanced не бъде изместен от един мобилен телефон последно поколение.

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

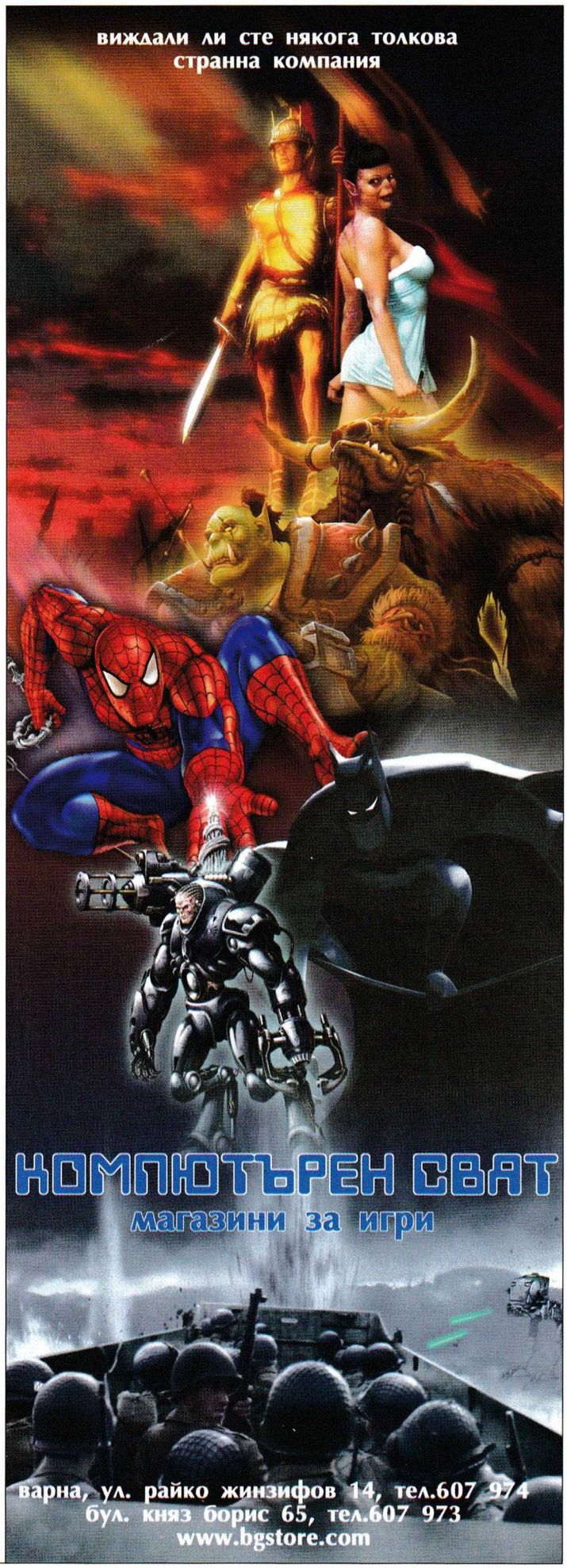
www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва !

Има нещо гнило в X-Box

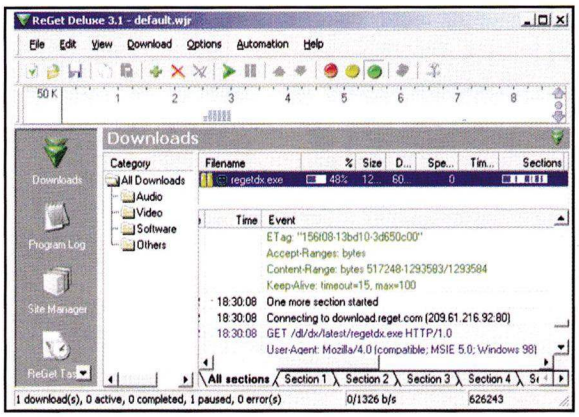
През изминалия месец се случиха няколко много значими неща в областта на конзолните и по-точно в средите на X-Box конзолата на Microsoft, която гигантът неуспешно засега се опитва да пласира на пазара. Всъщност стартът на X-Box се оказа толкова неуспешен, че Microsoft се принуди на два пъти сериозно да редуцира цените й, за да може да потръгнат продажбите. Ниската цена стана една от причините Microsoft да загуби близо 200 милиона долара от развлекателния си отдел през последните няколко месеца. Загубите очевидно не притесняват Бил Гейтс и компания, защото плановете за X-Box са да бъдат инвестирани над 2 милиарда долара в най-новата услуга на компанията - X-Box Live. Както се досещате, това е on-line средата, достъпна за ползвателите на X-Box, която вече е достъпна срещу скромния начален пакет от 49,95 щатски долара. Той включва 12 месечен абонамент към X-Box сървърите на Microsoft, както и комплект слушалки и микрофон за гласова комуникация през Интернет. До края на годината около 16 заглавия ще използват X-Box Live за да се започнат конзолни мултиплеърни вакханалии. Сред опциите, до които X-Box ползвателите ще имат достъп са уникални номера за всеки играч, списък с приятели (за бърза игра), X-Box комуникатор (за предаване на глас през Интернет) и система за подбиране на двойка играчи според уменията им. На хартия всичко звучи добре, но възникват големи неприятности с достъпа на X-Box до X-Box Live. Много притежатели на X-Box въобще не могат да се свържат с Microsoft-ските сървъри. Оказа се, че системата на

Microsoft проверява, дали имате в своя X-Box мод-чип и ако имате такъв хардуер, програмата ви отказва достъп до услугите, както и ви пуска номера в перманентен черен списък, от който не можете да излезете дори и да си махнете чипа. Според Microsoft решението за слагане на подобна защита е продиктувано от желанието на хората да комуникират само с благонадеждни и хрисими себеподобни, а не със зли хакери, каквито безспорно са хората, сложили мод-чип в своята конзола. Тук идва мястото да си зададем въпроса, къде е правото на софтуерния гигант да отказва право на услуга, която вече е заплатена. И ако човек иска да ползва X-Box-а си като истински компютър, какво толкова ще навреди на Microsoft - те ще печелят от ежемесечния му абонамент към Интернет, а така или иначе той няма да си купи оригинална X-Box игра. Защото просто няма да даде пари за подобно нещо.
Microsoft си остава Microsoft независимо на каква платформа избягаме.



ReGet Deluxe 3.2

ReGet Software обявиха, че пускат новата версия на програмата за сваляне на файлове ReGet Deluxe 3.2. Новостите тук са, че версията добавя още един панел към инструментите за Internet Explorer, който позволява достъп до функциите на ReGet Deluxe без необходимост да се отваря главният прозорец на програмата. Донякъде това си е голямо улеснение, тъй като часовете, през които потребителите търсят "иконката" на програмата, не може да се изрази с простите числа от 1



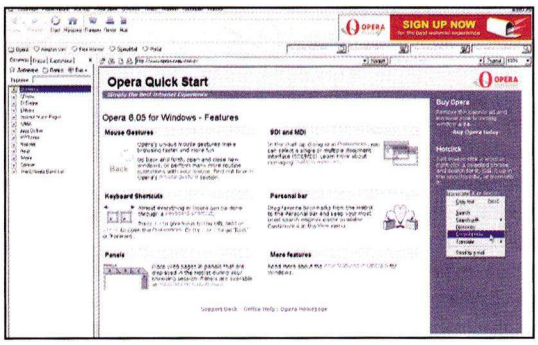
до 10. Другата екстра е, че е подобрена системата за обработка на cookies и са поправени почти всички известни грешки. ReGet Deluxe, както и всички даунлоуд менаджери, позволяват да се решат основните проблеми, с който се сблъскват хората при опит да свалят файлове от Интернет - прекъсване на връзката, бавна връзка, оптимално време за сваляне на файлове и т.н. Освен това ReGet Deluxe може да съхранява на пароли, да пази информация за вече сваленте файлове и др. Препоръчваме го на всички онези, които не искат да си имат нищо общо с GetRight, Download Accelerator, FlashGet и NetVampire - защо ли ми се струва, че те никак не са малко.

Конкуренция на WinAmp, MicroDVD и DiVPlayer

На софтуерния хоризонт се появи нов плейър с невзрачното име "n.player 1.0". За щастие обаче, между името и начина, по който изглежда програма няма нищо общо. Освен с изящния си дизайн, програмата се отличава и с леко и разбираемо управление (да не кажа елементарно). Другото предимство на n.player е, че поддръжа CD, MP3, WMA, AVI, DiVX и DVD. Голям плюс също е, че се разпространява абсолютно свободно и инсталационния пакет е под 1200 KB. На сайта на разработчика (http://www.samo.cz/nplayer) ще намерите цялата версия на програмата, плюс всички допълнителни екстри, които може да се намерят за нея (скинове, плъгини и др). Както сами виждате, за да да гледате филми, слушате музика на MP3 или CD, не е нужно да имате инсталирани три програми - n.player 1.0 прави всичко, при това заема много по-малко дисково пространство.

Излезе Opera 7 Beta

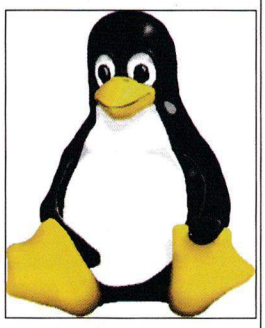
Разработването на програмата започна преди няколко месеца, като бе обявено, че от тази версия работата на браузъра започва отначало. Така бе създаден напълно нов браузър - още по-бърз, малък, с нов интерфейс и електронна поща от нов тип. Бързото зареждане на стра-



ниците позволява да се увеличи производителността на потребителите, а новата програма за електронна поща M2 може автоматично да категоризира и сортира съобщенията от електронната поща, филтрира spam-а и поддържа POP3, IMAP и ESMTP. Както и преди е възможно да се променя външният вид на браузъра. Поддържат се настройките на няколко потребителя, което си е преимущество от досегашните версии на Opera - та. Всъщност най-добре погледнете на диска към списанието и си я инсталирайте.

Нова версия на SuSE Linux

От SuSE Linux AG съобщиха, че новата версия на операционната система SuSE Linux Office Desktop, освен новото програмното осигуряване, позволява и върху настолни персонални компютри да се стартират голямо число Windows-приложения, като в това число е и Office 2000. Благодарение на операционната система с гръмко наименование и вградената версия на CodeWaevers CrossOver Office 1.2 ще позволява на програмите, базирани на операционна система Windows, да бъдат пуснати и под Linux. Голяма част от WinAPI интерфейсите са заложени и тук, именно затова SuSE Linux може пряко да взаимодейства с Windows-приложенията



SuSE Linux Office Desktop ще може да се купи по магазините чак през януари 2003 г. Лицензната цена на операционната система за една работна станция е 129 долара. Освен поддръжката на Windows-приложения в нея са включени средства, помагащи прехода от Windows на Linux. Предвидени са и обичайните средства за инсталиране на ОС върху отделен дял на твърдия диск, както и зареждането на операционна система по избор - Windows или Linux.

IBM пуска на пазара самопоправящ се софтуер

IBM направи крачка напред към автоматизиране процеса на поддръжка на софтуера. Нейните два нови продукта - бази данни DB2 ver. 8 и WebSphere (програма за уеб-програмисти) ver. 5 ще могат автоматично да се поддържат и да оправят възникналите при тях грешки. Пускът на двете програми е стъпка напред към цялостното автоматизиране на компютърната техника. В идеалния случай всеки един чарколяк от компютъра ще бъде следен и диагностициран и при възможен проблем или дефект, частта ще бъде незабавно подменяна. Засега подобна функционалност е постигната единствено в софтуера, при това самопоправката при него ще има да извърви доста път, докато успее да докаже като ефективна технология.

Надяваме се скоро и Microsoft да пусне такава самопоправяща се версия на Windows. Обещаваме да бъдем сред първите клиенти на новата операционна система.

ТЕСТ

СТАВАТЕ ЛИ ЗА АВТОР В GW

След обявата преди два броя за набиране на сътрудници се появиха един куп кандидати за съмнителна слава и още по-съмнително заплащане. Горките ентусиасти дори и не подозираха, че това е просто първият етап. Последвалите тестове показаха, че много малко са хората, които са способни да понесат натоварването, наречено сътрудник на Gamers' Workshop. Настоящият тест има за цел да ви подготви (ако не по друг начин, то поне психически) за неприятностите, които ви очакват, ако решите да се присъедините към екипа.

1. Поканени сте за интервю в редакцията, но въпреки че сте въоръжен с последна карта на София, а адресът сте го научили наизуст, не можете да намерите и помен от Gamers' Workshop. Какво правите?

А) Прибирам се в къщи като проклетисвам всички от списанието и се заричам отсега нататък да чета само PC Mania.
Б) Свивам до близкия магазин за алкохол и купувам бутилка "биип". Отварям я и чакам някой жаден сътрудник на списанието да дойде, воден от миризмата.
В) Разпитвам хората наоколо и ако никой не знае започвам да крещя, че Gamers' Workshop са абсолютни нещастници. Когато тълпата слезе долу да се саморазправя с мен им обяснявам че съм дошъл на интервю.
Г) Хмм, каква карта, приятелю. Смрадта е толкова отчетливо, че и с вързани очи мога да ги намеря тези от Workshop-а.

2. На въпроса "Какво заплащане ви удовлетворява" вие бихте отговорили:

А) Ами адекватно на положените усилия. Освен това искам бонуси, социална осигуровка, 20 дни платен отпуск и осигурена почивна станция на пълен пансион на Карибските Острови през лятото.
Б) Е, то както се вика, важното е "бийп" да има, то аз пари за друго и без това не харча.
В) Колкото да си плащам медицинските застраховки, защото с този начин на живот...
Г) Ами както знаете аз съм осигурен финансово, но щом държе предпочитам жълтици, скъпоценни камъни или други блестящи предмети.

3. Както знаете работата изисква много пътуване нагоре-надолу.Имате ли шофьорска, книжка и кой е любимия ви симулатор?

А) Ами шофьорска книжка нямам, но любимият ми симулатор е ReVolt!
Б) Така като ме гледаш, приличам ли ти на човек, който има шофьорска книжка. Аз иначе мога да карам, но като ме спрат полицаи става лошо, защото не мога много-много да се държа много на краката си. И не знам на кой от цялата тайфа да дам книжката.
В) Жигулата е моят най-добър приятел, но милата през месец й се налага да ходи на ремонт. Последният път не успях да взема завоя и пак я обърнах по капак. Grand Theft Auto-то определено ми дава необходимия адреналин
Г) Абе ти майтапиш ли се? За какво да мога да карам кола, когато ако реша мога да стигна по-бързо от която и да е таратайка. Иначе любимият ми симулатор е "Дракан".

4. След като сте се договорили ви е обещано да ви се обадят при наличие на подходяща игра. Най-накрая бленуваният момент идва и нечий прегракнал глас обяснява, че играта е в редакцията. При пристигнането си установявате, че офиса е празен а до вашия диск стои опасно-изглеждащ крокодил.

А) Поглеждам крокодила, промърморвам нещо относно родата до девето коляно на събудилия ме човек и си тръгвам с обещанието оттук нататък да си купувам PC Mania.
Б) Абе аз този крокодил съм го виждал някъде, ама къде ли, не си спомням. Май у нас си имам един, ама той обикновено е на два крака и крещи. Изваждам една бутилка "бийп" и почваме да пием. Който оцелее, печели играта.
В) Като се въздържам да си пъхна глава в устата му, експериментирам моя нов вид еленски скок, грабвам диска и с двойно салто изкачам през прозореца.
Г) Ако не съм гладен, няма да го ям. От последния крокодил ми остана една буца в хранопровода, която ми повдига плочките и не излизам толкова добре на снимки.

5. Литературният стил е от жизненоважно значение при писането на статии. Някакъв предишен опит?

А) Не, защото като отидох в книжарницата и казах, че искам да пиша, ми дадоха някакви адски дебели книги за четене. Така и не разбра милата продавачка, че искам да съм писател, не читател.
Б) Ами веднъж ме бяха наели да пиша етикетите на едно мнооо хубаво, ама мнооо хубаво вино. Надписах 4 бутилки за някакви си 6 часа. След това ги изпих за 2. Голяма работа е това писането, ей.
В) Брои ли се всички попълнени показания пред застрахователите какво е станало, че отново съм гипсиран и в болница?
Г) Всъщност имам. Няколко неиздадени стихосбирки. Всеки път, когато доближа печатница, за да преговорим условията и разпространението всички хора мигом избягват панически, а шефът обикновено ми харизва жена си и просъсква "На ти я, ако теб не отрови, поне аз да се отърва от нея".

Ако преобладават отговори тип А: Определено не ставате за сътрудник на списанието. Вие сте здравомислеща и себеуважаваща се личност и няма да можете да търпите проявите на лоша организация, поставянето на невъзможни задачи, които са ежедневие за нашите сътрудници. Приемете тяхната най-искерна завист. Колегите в момента се стягат за организирано почистване на редакцията, което е занимание сложно и опасно, като се има предвид че никой не знае каква цивилизация е заселила хладилника след поставената преди две години вътре в него биологична бомба от няколко неизядени сандвичи и половин парче торта.

Ако преобладават отговори тип Б: Всъщност май сте си купили списанието, само защото сте чули, че ония от Workshop-а нон-стоп си пишат броевете пияни и се опитвате да отгатне на колко точно ракии сме изпили. Отговорът е 0. Но май и въпросът е грешно зададен... Но да се върнем на темата. Ако решим да извадим конкуренция на "Бакхус" със сигурност ще можем да ползваме вашия хм богат опит в областта на алкохолите от всякакъв тип и калибър. Да, да успяхме да се досетим, че и мединцински спирт сте пили, не е необходимо да ни показвате последиците в детайли.

Ако преобладават отговори тип В: Вижте, ние уважаваме хората, които живеят на ръба, но не смятате ли че при вас нещата са твърде екстремални. Не ни чухте ли? Ами чакайте малко да понаместим тръбичката. Разбираме, с гипсирана глава и две ръце е трудно човек да се обслужва без чужда помощ. А игрите как ще ги играете - с дистанционно ли?

Ако преобладават отговори тип Г: Колкото и примамливо да звучи да имаш дракон в екипа си - нали разбирате наред с писането на статиите, изпълнението на някои дребни задачки като посещаване на печатници малко преди конкуренцията да иска да излезе ... мислим че е по-добре нашите отношения да останат единствено на хартия. Само бихме искали да зададем един последен въпрос към вас - ако не е тайна абонирани ли сте за списанието или просто така се случва че втори пореден брой четете теста. Ако е вариант две, поздравете вашата пощальонка, това е една наистина самоотвержена жена!

DOOM III

Автор: Freeman

Напоследък придобивам навика да пиша статиите си, използвайки „ти" формата - второ лице, единствено число. За настоящата ще направя изключение. От уважение. Към играта, която ще представя и заради вас - тези, които ще прочетете за нея. Нито мога да преодолея колосалния респект, което думичката Doom ми вдъхва, нито бих си простил ако се подведете от един по-фамилиарен тон, който би смекчил смисъла на написаното. Doom е гигантско име, исполин. Вплетен е в самите основи на геймърската ми култура. Той е икона, пред която благоговея. Подобно на хубавите книги, които съм чел като дете, и които никога не съм препрочитал отново, той е играта, която никога няма да преиграя. Искам да запазя спомена непокътнат, непоруган, чист. Всяка, книга, всеки филм, всяка игра принадлежат на своето време и истинската им стойност се съдържа единствено в рамките на времевия отрязък, в който са се появили и въздействали на докосналите се до тях. Да оставим спомените за Doom, нека историята се съхранява там, където й е мястото - в сърцата. Да видим какво се задава на хоризонта...

"Из PDA-дневника на маринеца"

Фобос. За пръв път идвам. Изсраха ме на самия шибан край на света. Къде ми го поливат тоя късает? Шест дотъпанителни месеца мизерия. Костюмът е тежък и неудобен. Сатърдя. Сигурен съм. Не се надушвам, но го знам, тялото ми лепне от пот. Кофти място. Каменисто, сиво, пусто, грозно. Атмосферата на спътника е сатъртоносна, инструкциите са категорични - извън станцията без костюм е „непрепоръчително" да се излиза - точно така казаха. Някой кабинетен задник пак е решил да се прави на остроумен.

Това място ме изнервя, усещане за нещо зло витае във въздуха, гризе ме сатъртно предчувствие за опасност... А и тоя Бетругер... Хм, има нещо гнило в тоя доктор, ще трябва да го държа под око. Ей, ама тая джунджурия поне си я бива, оная - засуканата, от рецепцията, дето ми я даде, „препоръча" да я взема със себе си винаги. Щяла да ми служи за карта, комуникационно устройство, да записва къде ходя, какво правя, какво става наоколо, да „поемам" задачите ми... Ех, да готвеше, да переше и да правеше... кхъ-кхъ... аман от тая кашлица, та казвам, че щях да разкарам жената. Поне за диктофон става, това е сигурно. Ако някой ме види да си говоря сам дали няма да ме изпратят обратно на Земята за освидетелстване? Надявай се! Най-много да ме бутнат в ръцете на някой от тукашните умници с престилки, който щъкат из лабораториите. Какво ли толкова правят там?...

По дяволите! Това тък какво беше? Прозвуча като експлозия. Дойде откъм лабораториите. Прокълятие. Дано не се скапе инсталацията, току виж останали сме без ток. Как само мразя тъпотата...

- Редник, явете се в централната сграда, ВЕДНАГА!

- Да, сър.

Да, курвенски сине, тъй вярно повелителю мой. Винаги на вашите услуги. Хе-хе, готин тип е този Сарджъ. Май ще се наложи да отида...

Годината е 2145-та. Обединената Космическа Корпорация управлява разрастващ се център за секретни проучвания и разработки на марсианската луна Фобос (Страх, от гръцки - б.а.). „Какви проучвания?" - ще попитате. „Опасни" - ще ви отговоря - „Много опасни". Хм, човекът винаги е ламтял за силата и привилегиите, отредени на боговете. Животът е кратък, желанията настойчиви, и той често протяга ръце към неща, които не му се полагат, или за които му е рано. Когато пръстите му станат прекалено алчни боговете го перват с досада - като куче, на което са заврели муцуната в собствената му урина. Век и половина след Чернобил, хомосапиенсът все още обича да си играе с огъня, без азбестов костюм. Огънят все така жадува да се превърне в стихия...

Знаете ли..., дано не ме разберете погрешно, но в моменти като този дълбоко съжалявам, че съм написал толкова статии. Изчерпвайки красноречието си, изтезавайки вдъхновението си, опитвайки се да предам впечатления и чувства, разтърсили ме из основи. Те са ограбили думите ми. Всички тези думи, които бих искал да посветя единствено на тази статия! Ще се постарая, ако не да съм красноречив, то поне да съм информативен...

Невнимание, небрежност, прекалена самонадеяност... кое точно предизвиква аварията никой не разбира, но вратите на Ада се отварят и през тях нахлува Кошмарът. Превръщайки всичко, до което се докосне в зомбирали чудовища. Скоро из коридорите, в станцията на спътника Страх, започва да се разхожда ужасът. Освирепели, гротескни изчадия, търсещи с настървение незасегнатите човеци, за да заситят вечния си глад с плътта им.

И, както се случва по филмите, когато побъркани учени отворят вратите на Ада, проблемът винаги става отговорност на един самотен войн.

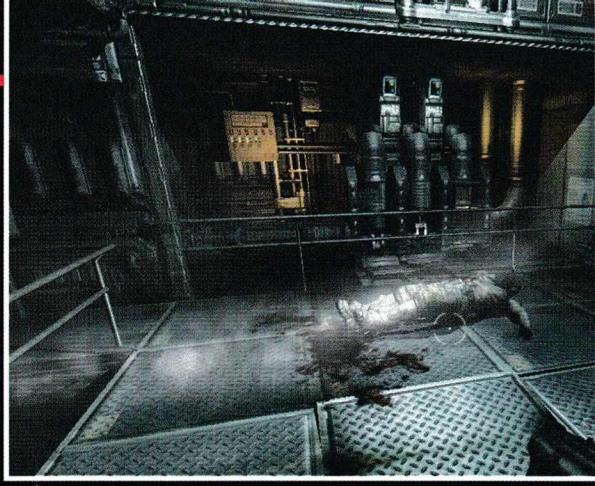
Облечен в очукан боен костюм, с шлем и пистолет, един-единствен човек е всичко, което стои между земята и Ада...

Вратата се затваря зад гърба ви с шумно свистене. Отекналият между металните стени звук ви стряска. Стискате в ръката си пистолета. Сумрачно е. Намирате се в малко помещение, явно предверие към коридорите на базата. Единствената неонова лампа на тавана се поклаща с ритмично, дразнещо скърцане, светлината ѝ се дави в гъстия, прашен мрак. Сенките се движат като живи, протягат се. За пръв път виждате толкова реалистични, внимателно разположени светлини. Тук, както и по-нататък, те придават изненадваща дълбочина на пространството и текстурите с детайли на бъмпмапинг. Тръгвате напред. В тези първи моменти всяка крачка ще ви разкрива по нещо ново. Докато ботушите ви тропат върху металния под ще почувствате тежестта. Онази специфична тежест, която веднага ще ви подскаже, че се намирате в енджин на Джон Кармак. Осезаемото чувство за маса ще ви потопи още повече в околната среда. Ще придаде обем не само на възприятията ви, а и на всичко около вас. Тук нямате лекотата и свободата на останалите игри, в които летите през нивата, тук се чувствате стегнати от границите на човешките си възможности, не можете да тичате, тромави сте и много, много по-бавни отколкото ви се иска. Отколкото съвсем скоро ще ви се прииска...

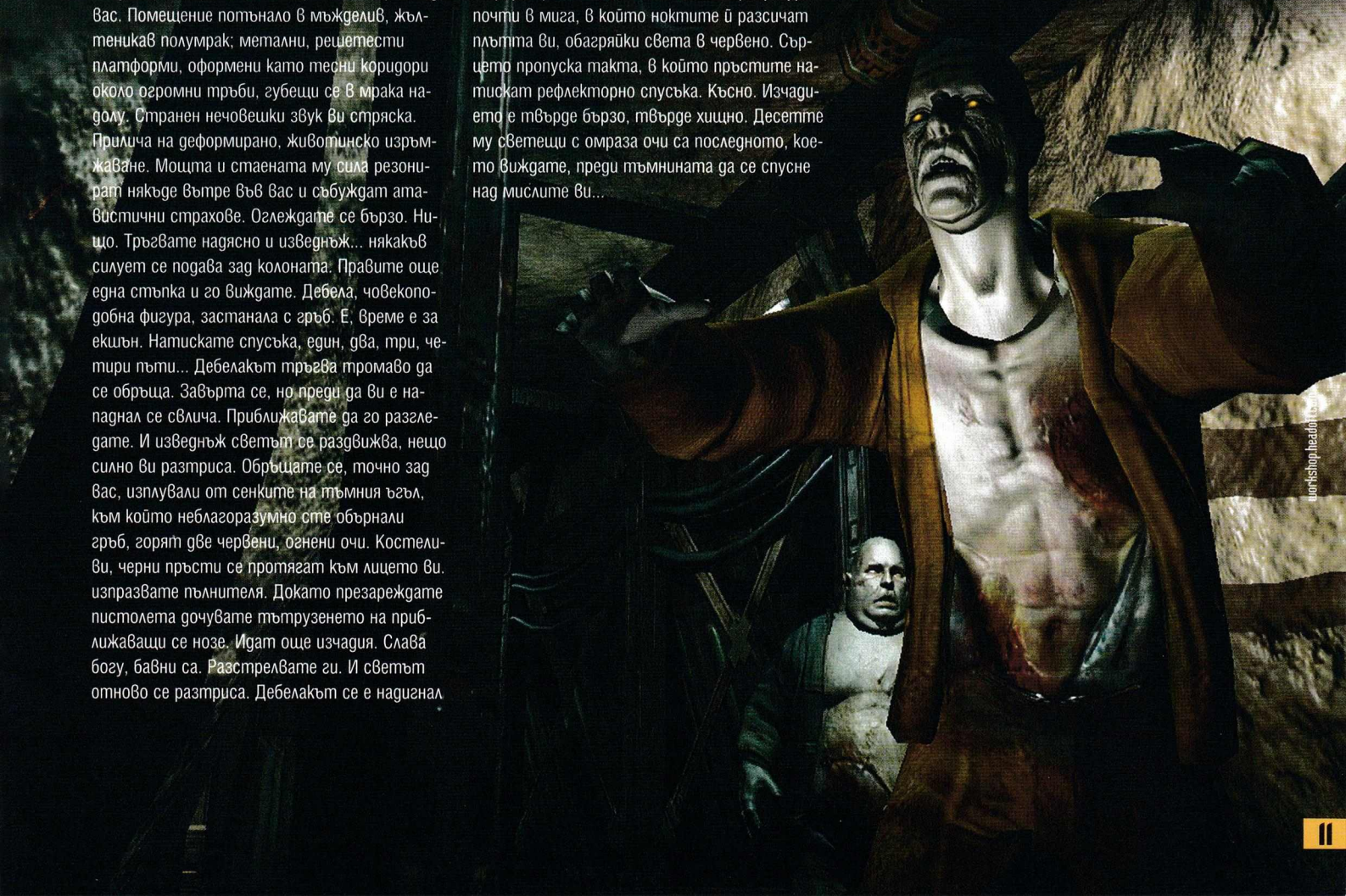
Следват още две просвистявания, когато следващата врата се отваря и затваря след вас. Помещение потънало в мъжделив, жълтеникав полумрак; метални, решетести платформи, оформени като тесни коридори около огромни тръби, губещи се в мрака надолу. Странен нечовешки звук ви стряска. Прилича на деформирано, животинско изръмжаване. Мощта и стаената му сила резонират някъде вътре във вас и събуждат атавистични страхове. Оглеждате се бързо. Нищо. Тръгвате надясно и изведнъж... някакъв силует се подава зад колоната. Правите още една стъпка и го виждате. Дебела, човекоподобна фигура, застанала с гръб. Е, време е за екшън. Натискате спусъка, един, два, три, четири пъти... Дебелакът тръгва тромаво да се обръща. Завърта се, но преди да ви е нападнал се свлича. Приближавате да го разгледате. И изведнъж светът се раздвижва, нещо силно ви разтриса. Обръщате се, точно зад вас, изплували от сенките на тъмния ъгъл, към който неблагоразумно сте обърнали гръб, горят две червени, огнени очи. Костеливи, черни пръсти се протягат към лицето ви. изпразвате пълнителя. Докато презареждате пистолета дочувате тътрузенето на приближаващи се нозе. Идат още изчадия. Слава богу, бавни са. Разстрелвате ги. И светът отново се разтриса. Дебелакът се е надигнал вече от пода. Стреляте пак. Той пада с тъп звук и глухо гъргорене. Започва да се надига и другият „труп". Сега вече паниката ви стиска за гърлото, „не умират ли гадовете, по дяволите?", по гръбнака ви пролазват студени тръпки. Отстъпвате. Насреща ви, излазвайки от сенките, се задават още изроди. Стреляте, те падат, прескачате ги - всеки скок е съпроводен от мъчителното ви пъшкане, задъхвате се, но продължавате...

Опрели сте гръб в стената. Тихо е. И светло. Всъщност не чак толкова, но в сравнение с лепкавата тъмнилка от преди минута е като ден. Оглеждате наоколо. Рафтове с кутии и кашони, пожарогасител, хоризонтални тръби по протежение на стената. Десетина метра ви делят от следващата врата. Тръгвате. Тъп удар, металният пръстен задържащ една от тръбите изхвърча на пода и се търкулва. Заковавате се на място. Секунда тишина. Пронизително скърцане на огъващ се и късащ метал, изпълва помещението. Тръбите се извиват навътре, разпукват се като разлистващо се цвете. Чудовището е огромно, бледата му, дебела кожа се гърчи като гигантски червей. То се втурва със светкавична скорост към вас, като врътлитащ бик. Под голия му череп се отваря отваря кошмарна паст. Костите ви изстиват. Започвате да стреляте истерично. Божичко, това е краят...

Вратата се отваря. Погледът ви регистрира приклекналата на пет метра фигура почти в мига, в който ноктите ѝ разсичат плътта ви, обагряйки света в червено. Сърцето пропуска такта, в който пръстите натискат рефлекторно спусъка. Късно. Изчадието е твърде бързо, твърде хищно. Десетте му светещи с омраза очи са последното, което виждате, преди тъмнината да се спусне над мислите ви...



През мръсното стъкло напред и в ляво се виждат някакви работещи механизми. Други звуци не се чуват. Озъртането вече ви е станало природа. Нищо обезпокоително. Тръгвате. Отражението ви в стъклото привлича вниманието ви. Спирате, неволно възхитени от постигнатото от Кармак и компания. За пръв път имате възможност да се огледате хубаво. Макар да не е огледало, прозорецът ви дава добра възможност да го направите. Веднага отбелязвате факта, че материалът на стъклото е пресъздаден перфектно, усещате дебелината му, прахта полепнала по гладката му повърхност, мътните отблясъци на източниците на светлина по нея. Забелязвате и исполинската фигура, изплувала като видение от мътния мрак и появила се редом с вашата на стъклото. На стъклото!? Извръщате се светкавично. В малката зала се разнасят изстрелите ви...



Иначе казано страх. Това е Doom 3. Изконен ужас. И когато откъснат главата ви, когато ви изкормят, разтворят гръдния ви кош или пък тялото ви се взриви под убедителността на самонасочваща се ракета, ще изпитате инстинктивно облекчение. Защото напускате, махате се от този кошмар. Но и хладните тръпки на осъзнатия факт, че ще трябва да се върнете отново.

Като че ли всичко, всеки елемент от геймплея е впрегнат в услуга на ужаса, id Software са на път да създадат най-страховитата и кървава игра в историята. Кръвта тук е вездесъщ елемент от интериора - разплискана в големи, лъщящи или съсирени локви, капеща и прясна, размазана по стени и тавани, провлачена като диря, шуртяща от бликналите рани в телата на чудовищата, бликаща като фонтан или във формата на фина червена мъгла. Кръв, кръв, кръв... И страх.

Ето какво казват част от създателите на Doom 3, по повод стремежите си в играта.

Кенет Скот, създател на моделите:

„Най-вероятно голата жена" - отговаря на въпроса, кое от съществата му е любимо, Скот - *„Тя носи бикини, но не от скромност. Мисълта, че съществата са й оставили бикините, или са й ги сложили, е зловеща, нали". „Играта не е за хора със слаби сърца"* - добавя „моделиерът", показвайки анимацията на женско лице, което бавно и болезнено се изменя от перфектно бяло към изсъхнало, сиво и зомбифицирано.

Джим Доуз, работещ по скриптовете и изкуствения интелект:

„Става дума за страх и напрежение - искаме да бъдете ужасени от това, което става около вас" - обяснява ролята на заложените скриптове и скриптираните анимации на точно определени места в играта, програмистът.

Греъм Девин, програмист на звуковия енджин:

„Искаме да направим възможно най-страшната игра и звукът е елементът, който ще дооформи тази цел" - споделя той и добавя - *„Такава е силата на звуковите ефекти - от кръвта, капеща от стените, до избирането на една от 10-те опции за всяка стъпка и едва доловимите вариации, когато една ракета е изстреляна през тунел"*

Имам някои резерви около предпоследното изречение. Изкуственият интелект никога не вреди, но действително - ако стремежът е да се постигне максимално приближение до геймплея на оригиналния Doom Изкуствения Интелект не е сред задължителните добродетели. Играта ще заложи предимно на атмосфера и екшън. В такива случаи дизайнът на нивата, разположението на чудовищата по тях, както и скриптираните случки и ситуации са решаващи. Изследователският център на Фобос е идеален за целта. Тесните, клаустрофобични гърла на коридорите, пропити от гъст сумрак, и странните, разчупени стаи и помещения, изпълнени с какви ли не футуристични механизми, движещи се и издаващи звуци части са перфектното място за id да разположат страха. Притаен в тъмни ъгли и незабележими ниши той ви чака. Откритите нива ще са малко. Съдейки от интротo предположението ми е, че новият енджин на Кармак отново има проблем с откритите пространства. Независимо каква е истината, разходките извън базата ще са крайно ограничени. В този смисъл спекулациите около присъствието на реългън в Doom 3, който е оръжие за далечно разстояние и няма да пасва на играта най-вероятно ще се окажат несъстоятелни. Всъщност при оръжията нищо принципно ново, те ще са подобрен ремикс на оригиналните. Едно правилно решение, според мен, защото всяка по-футуристична пушка би стояла не на място в

Аниматор на съществата е Фред Нилсън, който преди да се премести в id работеше по Шрек.

Кристиан Анктов, дизайнер:

„В играта почти няма да има музика. Евентуално музиката може да бъде използвана, за да вдига напрежението - като при Хичкок"

Тим Уилитс, програмист:

„Революционният Изкуствен Интелект не е сред основните приоритети на Джон (Кармак). Чудовищата не се нуждаят от подобно нещо. Основното е да бъде много, много страшно"

Doom 3 и би отнела от чувството за автентичност. Сигурните до този момент са пистолет, помпа и автомат. На ранен етап на разработка са плазмената пушка и резачката. BFG-то е потвърдено, ракетомет също ще има, но все още не е анимиран. Със сигурност ще има и вариант на тежка картечница (chaingun).

Чудовищата също копират оригиналните, но са някак мутирали, пораснали, освирепели, видоизменени. Това, което прави впечатление е устремената им кръвожадност. Толкова стръв и хладна жестокост не съм виждал в друга игра. Изчадията са самото отрицание на живота, външният им вид е отрицание на живота, те ще ви ненавиждат, карайки ви да ги ненавиждате дважди повече. В Doom 3 се убива със страх и омраза, с ненавист, убива се с много, много чувство. Повярвайте! Така е.

Според Кармак Doom 3 технологията ще бъде основа за създаване на игрите през следващите 5 години. Изхвърляне или реална преценка? Кармак рядко греши. Физиката на играта е изключително впечатляваща, интерактивността - почти уникална. Обектите в Doom 3 си взаимодействат изключително реалистично. Ако куршум попадне в картонена кутия или откъснат крайник, той ги премества. При това в посока, зависеща от ъгъла на стрелба. Ако ударите кутията в крайчеца тя ще се придвижи в пълно съответствие, а не просто ще помръдне все едно сте я улучили в средата. Освен физичният енджин и рендването на текстурите, което ще е на непознато до момента ниво, достойна част от технологията заема и новият звуков енджин. Конкретно за Doom 3, съвместно с Греъм Девин по него работи и вокалистът на Nine Inch Nails Трент Резнър. Пълният 6 (5+1) канален звук, 60-80-те източника на звук на сцена (повечето игри имат 20-30), 14 000-те .wav файла са само част от аудио характеристиките му. Звуковите ефекти са в тясна зависимост с физиката. Това ще рече, че когато един обект се удари някъде, звуковият енджин преценява мястото, видът на двата материала влезли във взаимодействие, силата на удара, енергията, която се абсорбира от околните предмети, как звуковите вълни отскачат от тях, и от вас в това число, как сте обърнати към източника и как се отразява това на звука. По един начин звучи изстрел в празна стая с метални стени и под и по съвсем друг в обзаведена. Когато сачмите на пушката се впият в отвратителната плът на зомбито звукът е един, когато попаднат в стена или кашон - съвсем друг. Всеки изстрел и звук отекват със собствена, специфична дълбочина.

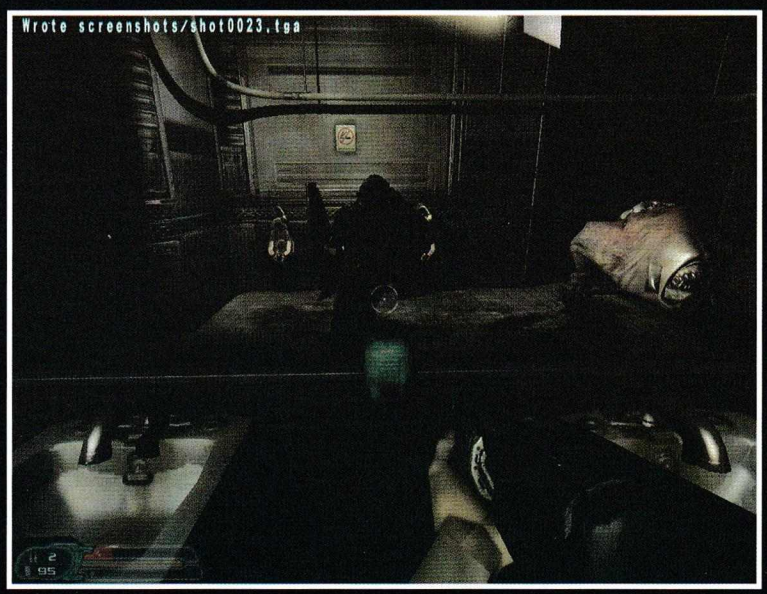
За разлика от богатството и сложността на енджина, геймплеят в Doom 3 ще се върне в лоното на доброто старо време. Максимално изчистен и опростен. Кармак казва: *„На Doom 3 ще се гледа най-вече като на моя игра, така че трябва да е добър“*. Което в превод означава: Doom 3 ще е това, което аз искам, а това, което аз искам е той да е прост! *„Вярвам в опростеното управление“* - изповядва визията си флагмана на id - *„Докато другите членове на екипа нямаха нищо против да bind-нат и десет копчета“*. В похода си срещу премахване на излишествата Кармак изхвърля use бутона от Doom 3. *„В оригиналния Doom той нямаше почти никакво значение“*, казва лидерът, Уилитс също подкрепя шефа си: *„Чувате чудовищата, виждате чудовищата, стреляте по чудовищата. Игрите на id не са усложнени, хората ги купуват и играят, именно защото са простички.“*

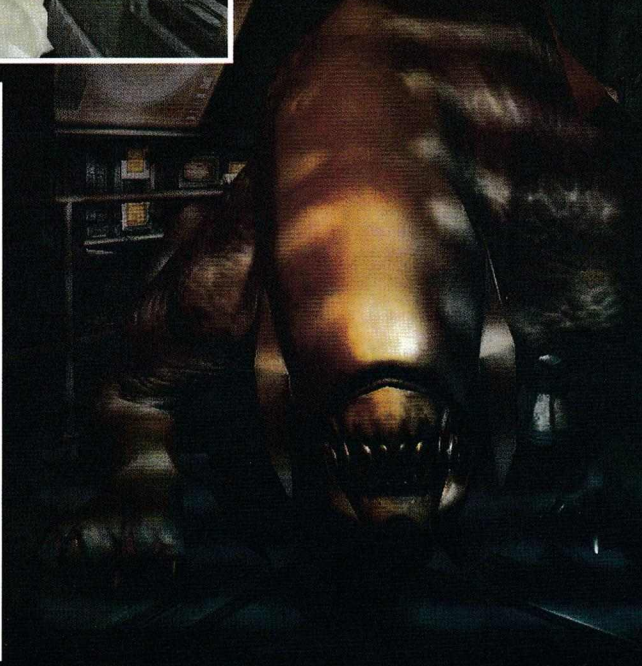
Като синтез на философията за опростяване, в Doom 3 ще се появи едно мултифункционално автоматично устройство, наречено PDA. Съдържа automap, служи за инвентар, дава задачи, информация за новите оръжия, които намирате, предупреждава какво да не правите (примерно да не стреляте в стаи пълни с газ) и така нататък...

Има един аспект, който за моя радост няма да можем да обсъдим, поради липса на пространство - системните изисквания. Не бих искал в тази толкова позитивна статия да говоря за неща, които ще ни развалят настроението. Само ще спомена една подхвърлена в разговорите ни реплики:

Doom-а има тежката дума, копеле! *(mEd_IEb™)*

Към който и елемент (изключая ИИ) от геймплея на Doom 3 да адаптирате мъдростта на колегата, все ще сте прави...





workshop.headoff.com

FreeLancer

Автор: Ikarus

Преди доста време сред геймърските среди се чуваше шумен хленч за това как RPG-тата умирали и как вече нямало хубави куестове, но ако наистина има жанр, който напоследък ми се струва умишлено пренебрегван от разработчиците и заслужава наемането на дузина оплаквачки, то това определено е този на космическите симулатори. Забелязвайки опразнилата се пазарна ниша от Microsoft в последно време са се заели да поправят тази световна несправедливост, вземайки под крилото си новосформираната компания Digital Anvil. Нейни главни дизайнери и ръководители са създателите на Wing Commander сериите – братята Крис и Ерик Робъртс. От това по-добър екип здраве му кажи! С вече солидна финансова подкрепа зад гърба си те веднага се заеха с реализирането на идеите си. Резултата от това се стовари върху гейм обществеността със страшна сила през 2000 година, когато на пазара долетя StarLancer и обра овациите на геймъри и критици. Сега, когато след едногодишно отлагане, датата за премиерата на втората част от поредицата вече е ясна, основният въпрос е „Ще съумее ли FreeLancer да се превърне в Baldur's Gate на космическите симулатори?".

Както вече споменах, FreeLancer се явява втора част от поредицата.

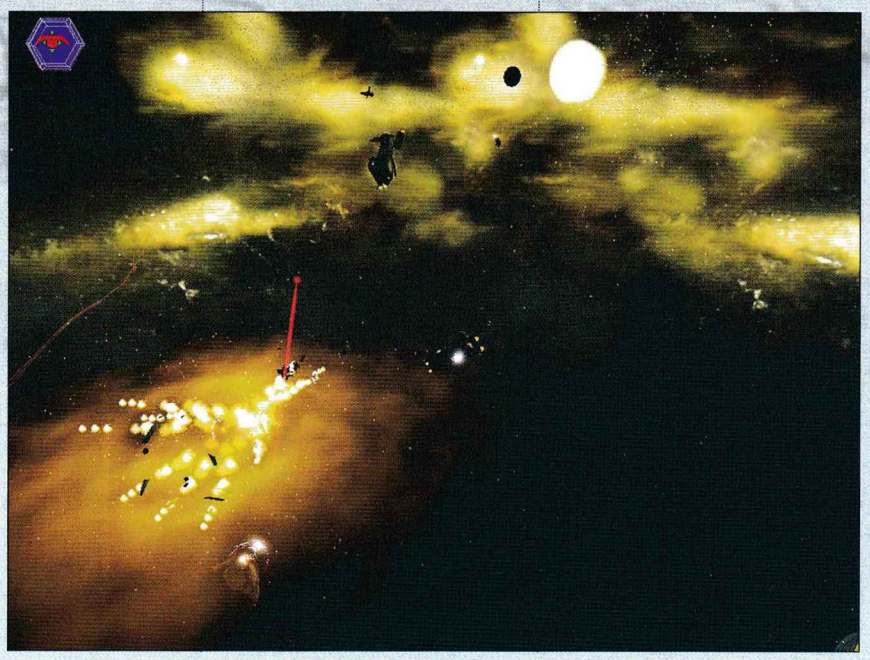
Историята

се развива след събитията от StarLancer. Ще припомня накратко за какво ставаше дума в

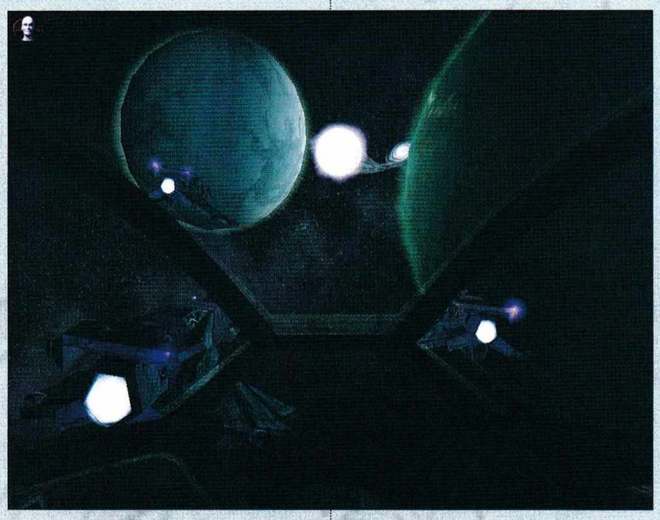
първата игра. През 22 век Слънчевата система е напълно колонизирана и хората вече отправят плах взор към далечния космос. Верни на човешката си природа, наместо да си стиснат ръцете преди да се отправят към космическите кораби, людете се разделят на враждуващи фракции - Източната коалиция (Русия, Китай и др.) и Западния съюз (САЩ, Великобритания, Франция и др.) Двата блока са еволюиралите форми съответно на Варшавския договор и НАТО. Подобно на техните предшественици отношенията помежду им съвсем не са цветущи и в студения космос цари още по-студена „Студена война". Ситуацията като че ли се подобрява значително с наближаването на датата за подписване на договор за мир и сътрудничество на една от луните на Юпитер – Европа. Руското командване обаче явно си има свой собствени идеи за бъдещето на човечеството и в тях не фигурират западните сили. Така избухва Великата Слънчева Война. Събитията в StarLancer свършваха с относително реми и изтощени от пукотевицата противници. Freelancer ще ни пренесе няколко десетилетия след края на първата част. Войната продължава вече повече от сто години, но Източната коалиция е с едни гърди напред и успехът ѝ изглежда сигурен. Западняците, изправени пред заплахата от пълно унищожение, тайно конструират пет кораба с поставени в криогенни камери колонисти и ги изстрелват към Сириус. Четири от тях успяват да преминат руската блокада на Плутон... Точно в разгара на финалната битка, в която останките от Алианса водят отчаяна съпротива, се появява гигантски извънземен кораб. Използвайки непозната технология той унищожава Слънцето и изчезва секунди преди последвалата експлозия да унищожи цялата Слънчева система. Единствения оцелял – генерал Рокфорд – поема курс към Сириус, за да предупреди заселниците за извънземната заплаха.

Производител:	Digital Anvil
Разпространител:	Microsoft
Жанр:	Симулатор / Стратегия
Сайт:	www.microsoft.com
Дата на излизане:	Март 2003
Очаквания:	Големи

800 години по-късно...започва самата игра (крайно време беше – бел. Ред). Хората вече здраво са си стъпили на краката и вече се чувстват господари в този район на галактиката. Играчът влиза в ролята на млад авантюрист с малко спестени



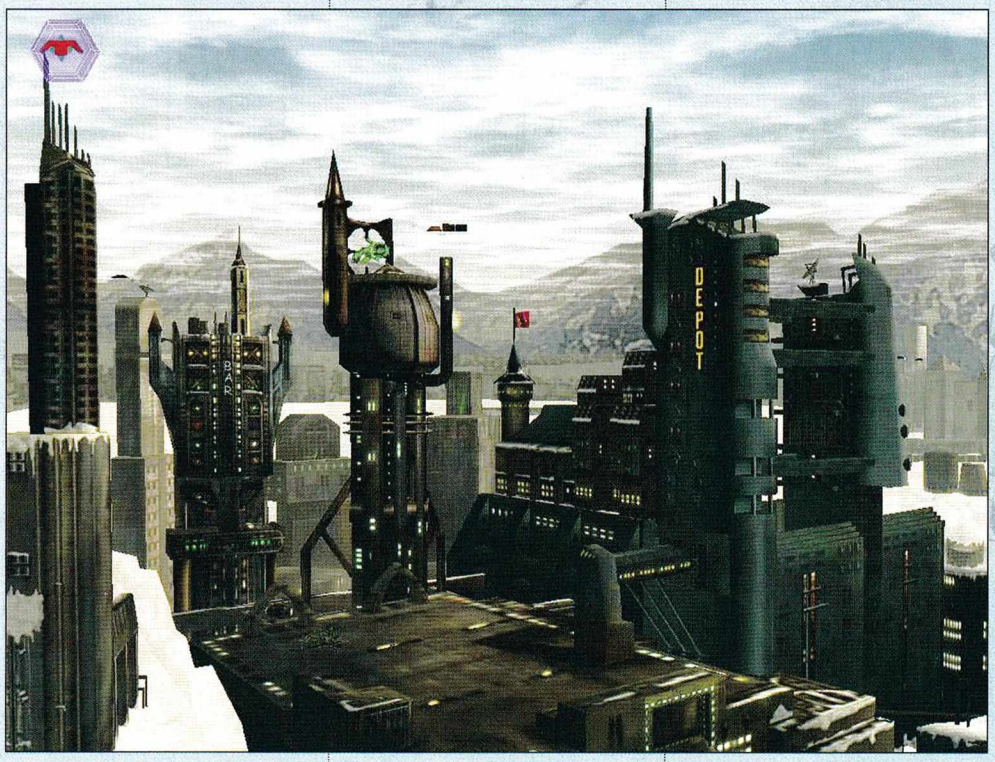
тира и да види какво би се случило в най-различни ситуации със или без негова намеса и как това би повлияло на хода на играта. И за



пари, които му стигат точно за закупуването на едно вехто изтребителче. Какво ще прави той от тук нататък зависи изцяло от вас.

Пред играча е вселената на FreeLancer, предоставящата му почти неограничени възможности.

Или поне така твърдят авторите. За разлика от Starlancer, който си беше класически мисийно базиран симулатор, FreeLancer ще има нелинейно развитие и като концепция е много подобен на



Elite. От Digital Anvil описват отрочето си като хибрид между симулатор, търговска игра и интерактивна вселена и макар идеята за това да не е нова те възнамеряват да вкарат в играта си неща, които никога не са се появявали в компютърна игра.

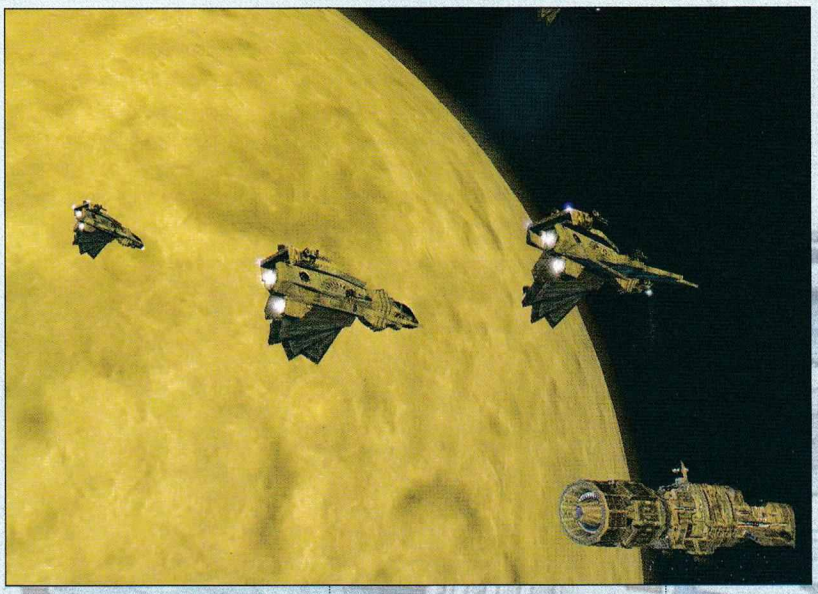
Freelancer ще има основна сюжетна линия с отворен край, но нищо няма да задължава играча да я следва. По всяко време той ще бъде свободен да я зареже и да се захване с каквото намери за добре. На практика всичко, ставащо в игралния свят, ще се подчинява на принципа за причината и следствието, а няма да бъде предварително скриптирано или пък задействано от присъствието на играча. Той може да се намесва в действията и да ги променя или просто да ги остави да следват собствения си ход. Това създава възможност за практически безкрайни „Ами ако...?" сценарии, които ще стимулират геймъра да експериментира и да види какво би се случило в най-различни ситуации.

да не бъда голословен ще дам няколко примера. Търговците в играта например няма да се движат по предначертани маршрути, а ще се стремят да продават стоката си там, където тя е най-търсена и биха извлекли максимална печалба. Ако на дадена планета даден ресурс не достига цената му там ще скочи. Търговците ще го купуват евтино от районите, където той се произвежда, и след това ще реализират стабилна печалба. Играчът може да следи тези търговски зависимости и да купува и продава дефицитните суровини или пък да стане пират, ограбващ конвоите на същите тези търговци. Ако не му се занимава с търговия и ресурси може просто да стане ловец на глави и да преследва другите пирати. Дефицита на дадена суровина може да бъде причинен и от зачестили пиратски атаки срещу превозващите я конвои или добивни станции. Ако корабите на дадена компания са цел на чести пиратски набези тя ще наеме солидна охрана от наемници, които да пазят по-добре стоките ѝ. Вие може да сте един от тези охранители или да преминете от другата страна на барикадата. Каквото и да правите обаче, то ще се отразява на репутацията ви. Ако сте пират и успеете да плячкосате големи и ценни товари има шанс да бъдете поканени в някоя от пиратските гилдии с всички произтичащи от това облаги, но с това ще скочи и наградата за главата ви и все повече наемници ще се стараят да ви вземат скалпа и да приберат наградата. Ако пък успеете да саботирате някоя голяма минна операция може да повишите цената на въпросната суровина в целия игрален свят, разстройвайки икономиката в галактически мащаб и навличайки си гнева на някой от големите играчи.

В света на FreeLancer ще има четири могъщи организации,

които ще определят основните политически течения, а оттам и голяма част от значи-

workshop.headoff.com



телните събития. Всяка от тях произлиза от един от четирите кораба, дошли от Слънчевата система. Тъй като на всеки от тях е имало колонисти от определена нация, всяка от организациите, наречени в играта Домове, носи характерните особености на своите прародители. Всяка от тях има свой специфичен подход към ситуациите и различни глобални приоритети, които в голяма степен ще определят и начина им на действие. Те ще бъдат съответно: Дом Кусари (японците – разполагащи с бързи и маневрени кораби и ясно изразена ненавист към чужденците), Дом Реинланд (наследниците на германците, имащи богат набор от здраво бронирани и солидно въоръжени кораби), Дом Бретония (англичаните, естествено; техните големи и тромави кораби са предназначени основно за търговия) и Дом Либърти (янките; най-балансираният от домовете)

В процеса на игра в зависимост от репутацията си играчът ще може дори да получи предложение за работа от някоя от тях.

FreeLancer ще е първият космически симулатор, в които ще можете да кацате на планетите!

(Echelon го изключвам, защото там действието се развиваше само над повърхността, повече приближавайки го до самолетните симулатори). Там ще си пазарувате въоръжения, ще поправяте кораба си или просто ще получавате нови оферти за работа. Не е ясно дали ще има възможност за боеве в атмосферата на планетите. Друга въпросителна е дали ще можете да се разхождате из градовете и да отидете до бара, да речем. Авторите казват, че енджина на играта се справял добре с интериорни пространства и това съвсем не било изключено.

В графично отношение нещата също са крайно обещаващи.

Вижте скрийншотите наоколо и ще се убедите в думите ми. По време на едногодишното забавяне, след просрочването на пусковата дата, авторите са успели да се възползват от новите ефекти, залегнали в последното поколение видеокарти и са придали още блясък на творението си. Съвсем разумните системни изисквания звучат така – PIII 800, 256RAM, 32MB видео карта. Освен всичко друго енджина може да поддържа наистина колосални по размери обекти, на фона на които вашето корабче ще изглежда като малка тресчица. Очаква ни истински визуален разкош.

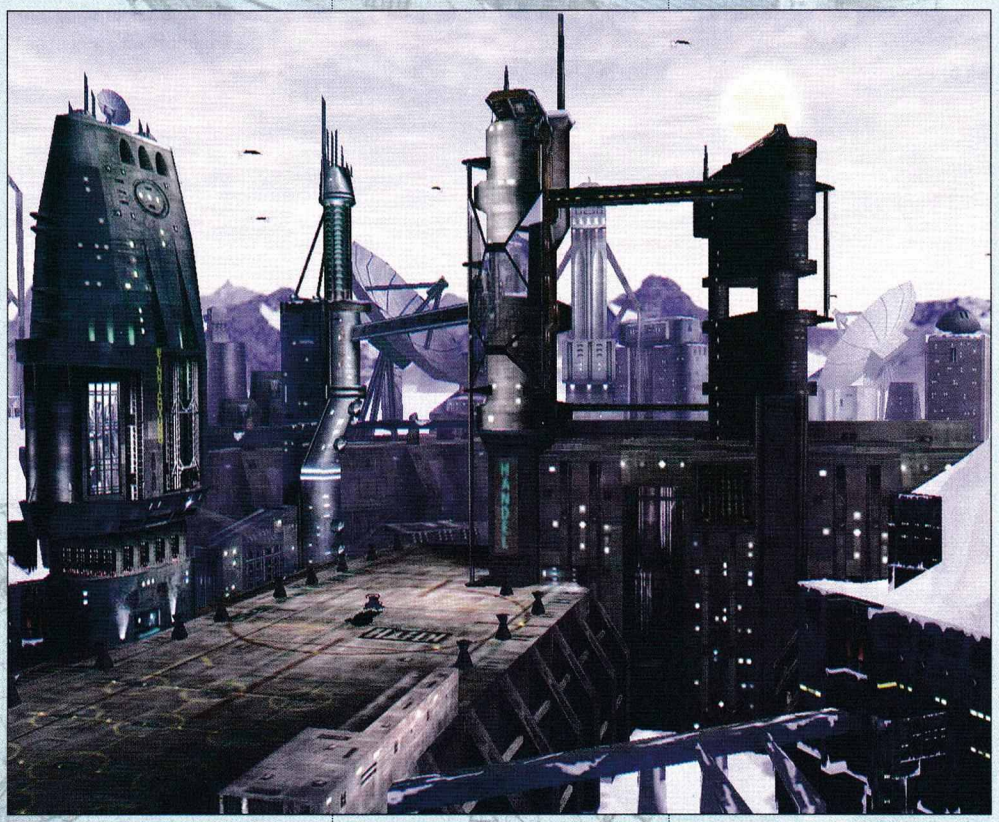
От Digital Anvil са помислили и за геймърите, които не притежават джойстик.

За разлика от повечето спейс симулатори FreeLancer ще се играе с клавиатура и мишка

и значително ще улесни играча.. Идеята спокойно може да хвърли в шок по-правоверните последователи на жанра. Управлението на кораба да се поеме от бордовия компютър, а на пилота ще се остави контрола над оръжейните системи е цялостната тактика на боя, като той ще може да внася само дребни корекции в курса на кораба. С помощта на командни менюта играча ще казва на компютъра какво да прави – да преследва врага, да избягва огъня му, да ескортира дадена цел и т.н. Явно идеята е да се опрости управлението и да се направи играта достъпна за по-широк кръг от хора. Добре звучи като цяло. Още повече, че хардкор геймърите ще могат да си превключат на пълно ръчно управление и да вземат нещата в ръце.

Ами това е, за сега. Надявам се да съм ви заинтригувал поне малко. Остава само да почакаме до пролетта, когато ще можем да скочим зад ротопултовете и да се изстреляме в неизвестното.

Новинки от последната минута:



С прискърбие научавам, че Крис Робъртс е напуснал и няма да участва в завършването на проекта. Този факт е известен от доста време, но незнайно защо ми е убягнал. Дано това не се отрази на качеството на играта и сроковете за пускането ѝ.

(:&

само за chat-кащи

№1 предплатена мобилна услуга с chat

Говориш Chat-ваш SMS-ваш

Яко, а?

chat лиси

24 лв. пакет за активиране със SIM карта

Само през декември, супер ЯКО предложение за всички нови абонати - 168 SMS-а напред!

168 SMS-а е равностойност на 20 лв. време за разговори. Броят SMS-и е изчислен на базата на календарен месец.

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Автор: Alex III

Над Чернобил блести нетърпимо ярка светлина. След мигове на стресната тишина идва грохотът. После разтърсването на земята. Хората падат на земята с кървящи очи и уши. Опитват се да се спасят с бягство...

12 април 2006 г.
[..."Никой не знае какво е станало с тези, които не са успели да избягат..."]
[..."Спасителните екипи изчезват без следа..."]
[..."Около унищожената атомна електроцентрала се е оформила Зона на аномални явления..."]
[„...Правителството отцепва района с многокилометров армейски кордон..."]
[„...До Зоната се настаняват научни екипи, за да изследват природата на странните явления..."]

Няколко месеца по-късно.
[..."Зоната експлозивно се разширява и поглъща всичко в радиус от 5 километра около досегашните си граници..."]
[..."По-голямата част от войските и изследователите в района загиват мигновено..."]
[..."Светът е изправен пред опасност, чийто мащаби могат само да се предполагат..."]

2008 г.
[..."За времето от появяването си Зоната е погълнала огромна територия и хиляди живи същества..."]
[..."Изследователските експедиции в нея продължават да се сблъскват с фантастични опасности..."]
[..."Вилнеят странни сили, които могат за мигновение да разкъсват и смачкват или да нанасят рани, от които неконтролируемо изтича кръвта..."]
[..."Човешки и животински мутанти, неподлежащи на законите на еволюцията..."]

2010 г.
[..."За пръв път експедиции могат да проникват на няколко километра дълбочина в Зоната без смъртна опасност..."]
[..."Появяват се хора, които на своя глава влизат в поразената територия, пренебрегвайки правителствената забрана, армейската блокада и рисковете на самата Зона..."]
[..."Сталкерите бродят из Зоната, и изнасят от нея аномални образувания (ще рече - артефакти), за да ги продават на незаконни търговци..."]

Чели ли сте „Пикник край пътя"? Ако не сте ви я препоръчвам. Няма друга такава книга! Можете да ми се доверите. Зоната е измислена от братя Стругацки. Странно място - на аномалии, на движение, на промени. Смъртоносни промени. Зоната прилича на объркан сън, в който нищо не е логично. Там всяка погрешна стъпка е смърт. „Зоната е винаги различна" - казва един от героите на фантастичния роман с най-човеколюбиво-философския финал, който сте или ще прочетете.

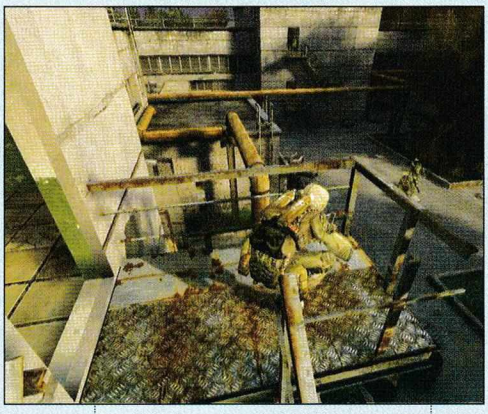
Украинската фирма - GSC Game World - се е заела да пресъздаде Зоната. Комбинирайки класическата рамка на братя Стругацки с мрачната визия на А. Тарковски от филма, чието име носи играта, и съвсем реалният, намиращ се на 100 километра от офисите на GSC Чернобил.

Резултатът ще бъде игра, каквато никой не е виждал.

STALKER трудно може да бъде

Производител: GSC Game World
Разпространител: ---
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.gsc-game.com
Дата на излизане: Есен 2003
Очаквания: Големи

поставен в някакви традиционни рамки. Даже жанрът й е необичаен. Ще има елементи на екшън от първо лице, ролева игра и адвенчър, размесени и сглобени в нещо ново. Ще можете да гледате както през очите на персонажа си, така и отстрани. Оръжията и битките ще заемат съществено място в играта, но грубата сила няма да е решение. В Зоната тя никога не е била решение. За да оцелявате, ще трябва да общувате с разумните същества, които ще срещате там. Всяко следващо ниво ще ви учи на нещо ново, ще ви дава нови възможности. Обаче авторите на Oblivion Lost нарочно са избегнали добавянето на статистики на персонажа, които да можете да развивате. „Вместо компютърният ви образ да се учи, по-добре да се учите вие" - тази позиция обещава дълбок и увлекателен геймплей. Много от опасностите в Зоната са неуловими за невъоръжените сетива, или пък могат да бъдат избегнати само с помощта на специална екипировка. Затова е много важно да изнасяте от артефакти, които да пласирате на черния пазар, а с парите да купувате необходимия инвентар.



Зоната убива по много начини. Облаци отровен газ, изгарящ пух, който вятърът разнася, утаен в мазетата разяждащ коагулат, области на аномална гравитация, които могат да смачкат костите ви мигновено... За всяко от тези неща съществува оборудване, което да позволява откриването, избягването или неутрализирането му.

Неживите опасности обаче са само част от нещата. Ще се срещате и с много живи, а понякога - и разумни заплахи. Изродени плъхове, нападащи координирано, превърнати в безмозъчни зомбита хора, джуджета-мутанти...

Собствените ви действия нерядко ще играят „за" или „против" вас. Отношението на жителите на Зоната (както и на пришълците в нея) ще се определя от това какво вършите. Репутацията ви сред другите сталкери ще зависи от това как се държите вие с тях. Ако ви стане навик да влизате в Зоната с друг, а да се връщате сами (да го жертвате, за да преминете през капаните, или да го убиете, заради плячката), най-вероятно следващият срещнат ловец на артефакти ще ви посрещне с куршуми. Обаче ако помогнете на изпаднал в беда сталкер, има голям шанс следващият път, когато сте в нужда, да се намери кой да помогне на вас. За случаите, когато помощ няма как да дойде, ще разполагате със солиден арсенал.

Създателите на Oblivion Lostса решили да се ръководят от научни принципи при правенето на играта. Оръжията ще са 30 на брой, и повечето от тях ще са или реално съществуващи (на снимките се вижда автомат Калашников), или такива, които в момента се разработват (като белгийския FN2000). Фантастичните предмети ще бъдат пресътворени възможно най-научно и реалистично. Повечето оръжия ще могат да се модифицират по най-различни начини, според желанието и нуждите ви в момента.

Стремежът към реалистичност личи както в графиката, така и в дизайна на нивата. Екипът на GSC специално е посетил затворената зона около Чернобил, за да усети от първо лице потискащата атмосфера на запустение и разруха. Разглеждайте добре снимките от играта и филмчето, което ще намерите на диска на списанието. От тях най-добре личи могъщото, мрачно внушение на STALKER.

Нивата, в които ще се развива действието - 15 на брой, грамадни области с площ от по

един квадратен километър - ще бъдат различни при всяка нова игра. Не като ландшафт, а като съдържание. При всяко зареждане на едно и също ниво, вътре ще е различно. „Зоната е винаги различна" - нали помните. Опасностите, жителите и артефактите в тях ще се генерират *по време на игра,* в зависимост от условията в момента - досегашните ви действия, отношението към вас и „екологията" на района (енджинът ще преценява доколко условията в областта за благоприятни за съществуването на всеки вид население и аномалии). Центърът на Зоната понякога ще избухва и от него на километри наоколо ще се разпространява вълна от смъртоносна енергия. Тя ще променя коренно нивата - както населението им, така и артефактите, които можете да намерите там. А ако се намирате на открито по време на експлозията, Зоната ще ви убие.

За Oblivion Lost може да се каже още много. Създателите му се гордеят не само с дизайна, но и с техническото изпълнение на заглавието си. Енджинът на играта е специално написан за целта. Ще може да изобразява сцени от по над 100 000 полигона на средностатистически компютри без да се забавя. Звукът ще бъде внимателно направен така, че да поддържа потискащата атмосфера, а изкуственият интелект ще използва размита логика, за да се адаптира към действията ви... и да може по-ефективно да ви вгорчава живота. Физиката ще бъде на много високо ниво - предметите в играта ще реагират на действията ви по реалистичен начин, а освен това ще позволява да се насладите на управлението на най-различни превозни средства, които да ви помагат да се придвижвате из Зоната, и да ви предпазват от опасностите й.

Ще спра дотук. Надявам се, убедихте се, че STALKER има с какво да задържи интереса ви, когато излезе следващата есен. Реалистичността и специфичната... „автентична" атмосфера на играта са поразителни.

Боже... сега разбирам, че трябваше да напиша тази статия. Разбирам, че „Пикник край пътя" ми е липсвала. Време е да препрочета Стругацки, докато чакам есента на моето задоволство.

workshop.headoff.com

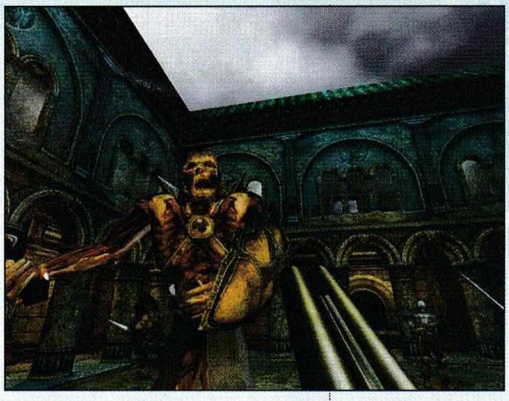
Painkiller

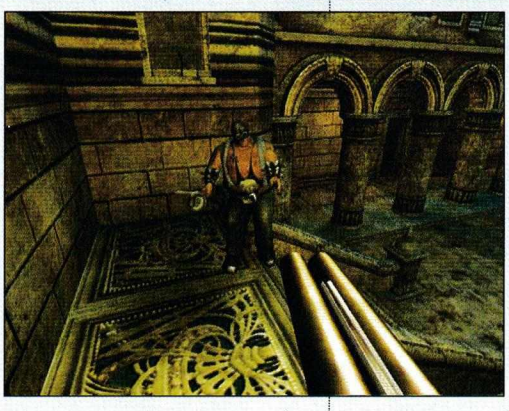
Автор: Krasleto

Производител:	Dreamcatcher
Разпространител:	People Can Fly
Жанр:	Екшън от първо лице
Сайт:	www.peoplecanfly.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Големи

След хърватското „сериозно" (Sam) нашествие и масираното „мафиотско" (Mafia) чешко присъствие е ред и на поляците да се намесят в бизнеса. За добро или лошо са се ориентирали към First Person Shooter жанра, който и без това страда от липса на качествени и оригинални заглавия. Задават се поредните серии на Unreal Tournament и Quake, в които новостите се изразяват главно в количеството полигони и неземните хардуерни изисквания, а историите оправдаващи масираното изтребление на врази стават все по-плоски и безхарактерни. И, както предполагам се досещате, се готвя да ви представя поредната кандидат-революция в жанра. То така се прави в превютата - лъжеш, мажеш, за да можеш после да напълниш 3 страници със най-искрените си разочарования от играта.

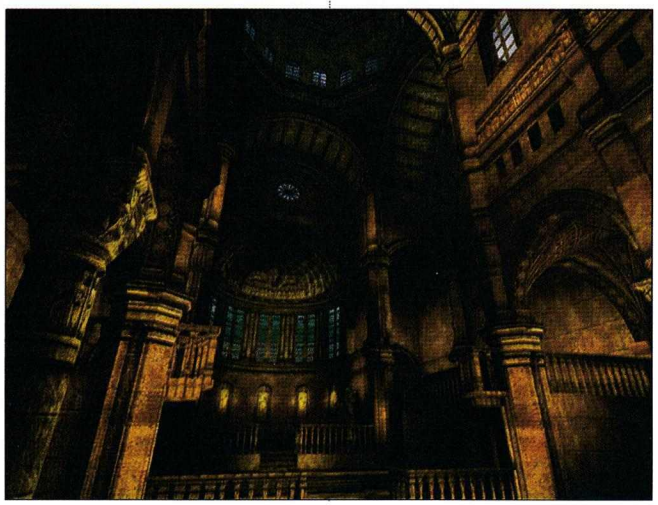
За играта в момента се знае много малко, което пък въобще не ми пречи да споделя някои от съображенията си за нея. Първо, както си му е редът - историята. Нашият пич се явява в ролята на наемник, услужливо предоставяйки услугите си на всеки готов да извади точната сума в зелено. Работата е там, че той се занимава с малко по-друга





сфера от тази на наемните убийци - окултната. Сещате се - демони, вампири, баншита, зомбита, скелети и прочее приличащи на Али Макбийл изчадия. Негова основна цел е да прочиства сборищата на адските гадини из целия свят - идеалните за целта частни средновековни замъци, пещери, изоставени насред джунглата къщи, изобщо навсякъде, където има вероятност да се навъртат моноу-лошитее ;-). И така с увеличаването на бройката на „доубитите" полумъртъвци (хехе) фабулата ще се разплита, интригата ще се завърти около двата най-могъщи демонски кланове, ще се наложи да се разрушат три призрачни артефакта (трите глави на Ашмодеан) и общо взето да се спаси света и покачи авторитета на екзорсистката професия. А забравих да ви представя значително по-интелигентният от Дюк Нюкъм, по-добре изглеждащият от Макс Пейн, по-живият от Un-Dead и най-тъпо озаглавения от всички изброени дотук персонажи 3D герой - приличащия на латино любовник с подрязани до последния пиксел коса и мустачки и неизменните черни очила, негово величество Painkiller. Иначе казано, онзи който носи избавление от мъките. Владетелят на болката - даряващ и отнемащ я с болкоуспокоителни от различен калибър - в зависимост от пушкалото в ръцете му.

И като стана дума за това... Тук е мястото да отбележа, че авторите са хардкор Quakeworld играчи (определение за хардкор Quakeworld играч: *индивид издуващ своя GeForce 3 до резолюция 320x200 пиксела в софтуерен режим, с бели скинове на вразите, за да му върви играта колкото се може по-добре*). Съответно оръжията са меко казано доста повлияни от игрите на ID - те са словом и цифром - засега! - пет (5), всяко с абсолютно уникална алтернативна стрелба - т.е. на практика десетина. Вариациите по темата минават през minigun, chaingun и двуцевката, чак до неизменния rocket\granade launcher. Един от големите козо-



ве на играта е наличието на комбинации (комбота) между тях. Като пример авторите изтъкват изстрелването на гранатата, и взривяването и посредством обикновена стрелба, което би генерирало по-силна експлозия отколкото самата граната би направила. Игралите Unreal веднага могат да направят асоциации с Shock Rifel-а, при който алтернативната и обикновената стрелба се съчетаваха по идентичен начин, и да изсуматят презрителноно, но кой се пъне в днешно време да открива топлата вода, като може да си я наточи от

чешмата. Между другото, разправят, че сексуалната революция се дължала именно на течащата топла вода, но това е една друга тема. В скоро време разработчиците обещават да пуснат сайт на играта, където оръжията, комботата, а и тя самата ще е представена доста по-подробно. „Точете лиги, момчета", с други думи. Ами точим си, кво друго да правим.

Като сериозна заявка за успеха на заглавието си програмистите навират в очите ни физическия модел. Ако, да речем, ви трябва сандък, за да се покатерите някъде, но той се намира от другата страна на оградата, можете преспокойно да го вдигнете във въздуха и след това да го „бутнете" над оградата. Удобно, нали.

В графично отношение се очаква играта да задоволи напълно капризните вкусове и на най-претенциозните. Собствена система от алгоритми за осветяването на обектите, сложна архитектура, bump mapping и по-чее технологични чудесийки. Съдейки засега единствено по изнесените в интернет пространството кадри, играта доста наподобява куейк-визията. Но в това можете да се уверите и сами.

Умишлено е търсена депресиращата, тъмна атмосфера на Doom-овете, гарнирана със солидно количество чист, динамичен, качващ адреналина геймплей. Динамичен ли казах - за съм по-убедителен, ето ви точните думи на ръководителя на проекта Adrian Chmielarz:

„Опитваме се да фокусираме играта върху възможно най-изчистения и динамичен геймплей, така както ние го виждаме - без излишни опции, сет-ъпи и екстри. Просто си настройваш десетината контроли и почваш фрагфеста. Може да ви се стори странно но в Painkiller няма zoom, бинокли и други оптически прибори, няма снайпери (бай-бай пуси ловърс ... - бел. авт.), защото това би изисквало играча да спре, да се прицели и по този начин да убие устрема си. Няма клякане - стремим се към динамичност отвсякъде. Capture The Flag - ама моля ви се, три думи за него - бавно, скучно, липсващо. Мултиплейърът ще съдържа достатъчно други кървави и примамливи типове игра. Искаме играчът да не се занимава със глупости а да наблегне на бързите и точни рефлекси."

Еех, правилните пичове от където и да погледнеш - според мен, разбира се, любителите на „Делти"-те и „Кънтъра" едва ли ще се съгласят. Но пък и не ги питам. Пожелавам си единствено цените на видео картите от последно поколение да падат с достатъчно бързи темпове, така че след около 5-6 месеца да подкараме безболезнено болкоуспокоителното...

Age of Mythology

Автор: Glarusa

Война... думата, идентифицираща човечеството в исторически план. Най-древната... традиция!

War... war never changes...

Или поне така казват. Константни истини обаче няма. Или поне тази не е такава, защото древните войни притежават специален привкус, отличаващ ги от съвременните. Те са обвити в ореол от романтизъм, омаловажаващ жестоката им природа и каращ ги да изглеждат едва ли не необходимо *добро*. Древните войни са обагрени в героизъм, основан на смелостта и личностните характеристики на един воин. Сегашните са подли, често от засада, някак си инфантилно-автоматизирани. Древният воин държи меч или лък и търпи несгодите на природата, често с десетилетия далеч от дом и Родина. Днешният щрака по копчетата, убивайки стотици хора наведнъж от топлото кресло и след тримесечно отсъствие от полите на съпругата, в базата нахлува рояк психоаналитици да го успокоява, а киноиндустрията след всеки горещ конфликт започва да идолизира и да вае образа на Бутонния герой. Опъването на тетивата е много по-вълнуващо от натискането на Ентър и сразяващият удар с меч е далеч по-мъжествен от изстрел на снайпер из засада. Другият особено екзотичен аспект на пра-войните, който е особено екзотичен е митологията. Именно митологиите - корените на всяка древна цивилизация, правят войните по онова време, още по-интересни и забулени в мистерии.

Да разбули тези мистерии и да опресни познанията ни за древните божества, намесващи се в хода на историята, се е опитал екипът на Ensemble Studios. И се е справил престъпно успешно. Е, тук-там има и малки акита, но „хубава игра без аки не може", както хубаво ако, като мен, не може без игра. Но да почваме подред :

Рейтинг 9.1

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ensemble Studio
Разпространител: Microsoft
Жанр: Стратегия в реално време
Сайт: www.мицрософт.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Голяма
Прилича на: Age of Empires

ИГРАТА

Age of Mythology е достоен наследник на Age of Empires, който - убеден съм - не само ще очарова феновете на този род реално времеви стратегии, а и ще спечели нови - както се случи и с мен. Не казвам, че AOE не беше великолепна игра, напротив - все още от време на време си я преигравам с кеф, но аз си падам по по-динамични и нервни игри, сещате се - така наречените „крафтове". Age of Mythology (занапред AoM) мога да причисля към динамичните с чисто сърце и мръсен мауспад.

След едно доста добро въвеждащо интро, което - както в последствие се разбира - е един визуален синтез на идеята на самата игра, ще се пренесете през един красив битмап, изобразяващ Зевс, Ра, Тор, Один и Айсис до системното меню, също красиво анимирано и озвучено.

Препоръчвам...

ТУТОРИЪЛА

(learn to play)

само на абсолютните новаци. Бих посъветвал всеки, играл поне една стратегия, да мине направо към:

КАМПАНИИТЕ

Тук искам да направя пауза и да споделя впечатленията си. Реално времевите стратегии могат да се похвалят с ред предимства пред другите игри, но определено кампаниите не са силната страна на жанра. Има и изключения, за мен кампанията на Starcraft е шедьовър. Кампанията на AoM е на прага да оспори първото място в личната ми класация. Като го преиграя още два-три пъти, ще кажа със сигурност, но има всички предпоставки за това - чудесна сюжетна линия, неочаквани обрати, предателство, приятелство, саможертва. Не, не е поредния венецуелски сериал. Направен е по цивилизован начин, намесени са имена, познати на всички ни, има развитие, динамика.. Няма да Ви го разказвам, предполагам, че ако се спрете на играта, няма как да не се зарибите с „аре още една мисийка и този път наистина лягам"- на третия?... или четвъртия ден?... Ху кеърс.

Започвате одисеята си като младия герой Аркантос, ще пребродите надлъж и нашир планетата Земя, подобно Уиндоуз; ще имате аудиенция при силните на деня (боговете), подобно Били Вратите. Ще се борите с всички позволени и непозволени средства срещу омразния враг, подобно Интернет експлорър с Netscape; ще губите временно някои битки, но ще печелите повечето, подобно Линукс (хе-хе). Ще се изправите срещу митични герои, ще предвождате такива, историята ще зависи от вас. Не е зле, нали? Този път наистина не ми досади да спася света, даже и за 32 мисии, вервайте ми.

ЛИЧНО МНЕНИЕ: *Циничното вплитане на три митологии и леко гаврещият се край ме подразни. Да, доброто побеждава, но всичко е погледнато от една прекалено „американска" гледна точка... (между другото - кафа от нея!).*

ГЕЙМПЛЕЯТ
нахвърляно...

Ще можете да управлявате египтяни, гърци и скандинавци, като играта предлага щедро да позлвате услугите на боговете им за лични облаги. Една от целите е да стигнете колкото се може по-бързо до Mythic age-а (последната), преминавайки последователно през Archaic, Classical и Heroic. Почти във всяка ера имате възможност да произвеждате/призовавате митологични същества на своя страна, подвластни на Богът, който сте избрали да съпътства цивилизацията Ви. Боговете се делят на мажорни и минорни. Ресурсите в играта са четири: храна, дърва, злато и божествено благоразположение. Всеки от тези ресурси е важен сам по себе си, но благоразположението в добри количества почти решава играта. То дава достъп до повечето важни ъпгрейди и митичните същества. Обикновените пехота, кавалерия, стрелци доста се омаловажават при появата на mythic units, единствено ако избълвате орди имате някакъв минимален шанс. На вашите услуги са и герои, от които може да произвеждате (тъпо звучи – произвеждам герой) само по един. Изключение правят северняците.

ЛИЧНО МНЕНИЕ : *факт е, че обикновените юнити са по-скоро съпорт такива, което не ми се понрави.*

подробно...
ЕГИПЕТ:

Любимата ми древна цивилизация, богата на история и злато, просъществувала близо 3000 години. С най-"гиздавата" митология.

Бележка: По последни проучвания за дебита на златните мини в Нубия, в пясъците на Сахара лежат около 20 тона злато. А билетът до Кайро е само 240 $...

Египетските работниците се казват ***Laborers*** и са единствените, който могат да добиват храна от ферми през Архаичната ера, тоест от самия старт. Laborers строят монументи (5 на брой), които носят божественото благоразположение (favor). В началото на всяка игра ще трябва да изберете мажорното си божество (това важи за трите цивилизации). В случая избирате между: Ра, Айсис (не Азис) и Сет, като всеки от тях предопределя до какви минорни богове ще имате достъп при преминаването си през ерите. Всеки бог носи бонуси за цивилизацията и по един, хмммм... Божи Дар/Божествена сила. Всеки минорен бог покровителства по нещо, от селяни до митологично същество.

Египтяните започват с два героя, фараон и жрец. Фараонът има завидни умения, едното от който е да може да призовава диви животни да се бият на негова страна. Още в началото се сдобивате със слаби като бойци, но безценни като разузнавачи маймуни. Последната гад в зооарсенала - носорогът - е брутална „единица". Второто умение на фараона също не е за пренебрегване, сложете го да бае до казарма, храм или Migdol Stronghold-а, да видите как войската ви се ражда за нула време. Доста интересно става и ако започне да реди заклинанията си на някоя от защитните кули. Може да се сдобиете с втори фараон, ако изберете пътя към Озирис и развиете нужния рийсърч.

Другият стартов герой на египтяните, жрецът, може също да повишава възможностите на сградите, да създава обелиски (увеличават видимостта) и да лекува войските.

Конвенционалните войски на Египет включват пехота, стрелци, кавалерия, и обсадни машини. Това всъщност важи за всички цивилизации. Приятно впечатление ми направиха прашкаджиите, така наречените Slingers. От митичните същества, Мумията (на Озирис) е доста коварна мърша, вдигайки мъртъвци от убитите от нея неприятели. Фениксът (на Тот) също е интересен, защото е уязвим само за вра-

79.95 лв.

• Heroes of Might and Magic IV
+ Heroes IV: The Gathering Storm

59.95 лв.

Heroes Platinum
Съдържа:

• Heroes of Might and Magic
• Heroes of Might and Magic II
+ Heroes II: The Price of Loyalty
• Heroes of Might and Magic III
+ Heroes III: Armageddon's Blade
+ Heroes III: The Shadow of Death

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

жеските стрелци. Колкото до наемниците, които египтяните могат да наемат... не струват - не че са черни, просто много малко време живеят. Египетската цивилизация разполага с най-зрелищните и унищожителни магии (Божествени сили) в играта, Торнадото и Метеора. Всяка цивилизация притежава сграда, която другите не притежават – в случая египетският фар – сграда с впечатляващ рейнджъ. За съжаление не може да стреля.

Наблюдения *– когато взех една мисия прекалено лесно с Фениксите на Тот, в мен се загнезди убеждението, че в баланса на играта нещо куца. Отдавна съм стигнал до прозрението, че екипите-разработчици, умишлено прецакват част от играта, за да имат какво да правят после, за да не останат безработни. Я някой пач примерно 9.03x – два месеца работа, я някой Agg-Он - 6 месеца работа, който пък иска поредния патч 9.03z – пак два месеца работа и т.н. Хитри сте Вие янките, ма и ние онугондурите* не падаме по-долу.*

**Онугондури – прабългарско племе*

ГЪРЦИЯ:

Комшиите, с които сме исторически неразривно свързани, не ги прави най-обичния ми древен народ. Не мога да не отдам заслуженото обаче на тази толкова богата на култура, изобретения и митология, цивилизована страна – аз, варваринът.

Гърците почват играта с един Kataskopos (скаут на кон). Селяните им, за разлика от египетските, могат да се занимават с фермерство чак през Classical Age, затова в началото трябва да ги ориентирате към лов на диви животни, или добиване на храна от домашни такива (прасета, агнета, кокошки и т.н). Над някои от домашните животни имате контрол относно movement-а (всички цивилизации). Селяните на гърците са и тези, които с моленето си пред храма (доста е интересно като визия), генерират благоразположението на Боговете. Когато избирате в началото мажорния Бог, един добър избор би бил Зевс, поради три причини – увеличава лимита на favor точките ви на двеста и стартирате с двадесет и пет; магията му е Светкавица (убива сингъл юнит, независимо какъв с едно докосване); само ако почнете със Зевс имате достъп до Хера, а нейната магия наистина е хубава, да не говорим за Медузата, която е на Ваше разположение. За Bolt магията на Зевс, убиваща една единица, ще се подсмихнете под мустак (сори на десетте читателки на списанието) и ще кажете какво пък толкова, но когато един Nidhogg (драконоподобно северняшко изчадие с 1800 живот) мята огнени струи над крехките Ви редици от опърпаняци (разбирай, конвенционални войски), ще изпитате въпиюща нужда от услугата на Зевс. Гърците имат на разположение четири героя, които може да поръчате (пак тъпо ми звучи туй поръчване на герой, все едно е шкембе-чорба), от града си или крепостта. Те са различни в зависимост от мажорния Бог, който сте избрали. Ще срещнете доста познати имена като Язон, Одисей, Херакъл, Аякс, Персей и т.н. Не мисля да се спирам на конвенционалните войски, те са пак познатите, хоплити, мирмидонци, пелтасти и т.н. Солта на тази игра, както казах по-горе е митичните същества. Хидрата на Дионис по интересен начин си записва фраговете, не се чудете като главата ѝ от една, стане на седем. Колосът на Хефест е бааавен, но удари ли, броните хрупкат като солети. Химерата на Артемида... абе брутални крайни юнити. От по низшите мога да посоча Циклопа на Арес – леле как ги метка тоя, бутафорките от Пронизваща сила ще зяпнат, ако скиват някой трейлър. Земетръсът на Артемида и Светкавичната буря на Хера са магиите, които бих желал да усвоя, ако някога стана магьосник

СКАНДИНАВЦИ

Суровите и войнствени племена от негостприемния Север, народите, чийто корени са най-тясно свързани с митове и легенди. Калени в борбата си за оцеляване сред тежките условия, те са едни от най-силните бойци на древните народи. Дуел между викинг и египтянин ми е ясен преди да започне.

Безспорно най-интересната раса за мен. При северняците имате странен начин за добиване на ресурси и градене на първоначална армия. Имате Gatherer (събирач), еквивалент на останалите обикновени работници, но не може да строи! Събира храна, дърва и злато. Може да се превръща в обикновен пехотинец Ulfsark, който може да строи. Но от пехотинец не може да се върне обратно. Забележете: при тази раса всеки армеец, който ходи пешком може да строи, без обсадните съоръжения. Ще си кажете, *„е убо де, к'ви са тея обсадни съоръжения, дето ходят пеш (катапаулти-матапулти)?"*

Ще обясня. Северняците имат много готин таран. В една мисия на кампейна трябваше да

МИСЛИ РЕАЛНО !

PhotoClip®
серия 7200

ВГРАДЕНА ПАМЕТ	ЛВ.
16 MB	399.00
32 MB	439.00
64 MB	489.00

ДИГИТАЛЕН СВЯТ Тинтява 15, тел. 689-551, www.worldisdigital.com

търсете и в Germanos, Technopolis и JEFF

компютърен клуб МАСКАТА

50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар

ул. "Д-р. Стефан Сарафов" No.24 тел. 953 41 29, GSM 087 23 80 45

стигна до рийсърчването на обсадни машини, за да разбия една стена. Рийсърча се получава с напредването в ерите. Както и да е, стигнах до споменатия рийсърч, и когато видях иконката нащраках 5-6 броя. Практиката ми в стратегиите е да давам ралипойнта на всички сгради, които правят войска на едно място. След 5-6 минути (време за производство на поне 10 катапулта,) си връщам погледа на мястото за трупане на орди с надеждата машините да ме чакат там и се опулих. Нямаше кьорав катапулт, рам, таран... Аларм! Аларм! Викам си „тъпанар смотан, пак си забравил да направиш къщи и не си увеличил популацията". Обаче не - 75/120 – значи има мегдан поне за половин екран Юнити. Поръчах нов и загледах с удивление, което премина в хихикане, когато на екрана изскочиха двама Юначаги, носещи една заострена талпа помежду си. Разрових струпалият се башибозук и си намерих още 5 двойки талпоносци и усмихнат си разбих стената – една от целите на мисията.

Северняците имат една много готина единица, която е дъскорезница, склад за злато, храна и дърва, и рийсърч център, при това забележете – на копита, тоест теглят я два вола. Няма нужда да правя 4-5 дъскорезници при дълга игра за да съкращавам пътя на тружениците ми, които носят трупи. Хитра количка, малко бавна и много крехка, но безценна. Начинът за добиване на божествено благоразположение (favor) става по един достоен начин – чрез битки. Колкото повече се биете, толкова повече точки събирате. В началото ще се наложи да се занимавате с кокошкарски истории – разбирай убий кокошката, кълвяща мирно до селото, или изгърби жирафа, който те гледа изотзад баира.

Героите на Севера имат способността да трупат по-бързо благоразположение. От МС, не мога се въздържа да потретя магията на Богиня Хел – призовава дракон с еленови рога, който .... абе няма такъв!

Богинята Хел от тази раса май ми стана любима, освен този ми ти еленодракон, тя е единственият Бог в играта, който дава три МС. Пътят за нея минава през Богът-далавера на древните времена Локи.

В заключение искам да повторя пак, че тази раса ми се стори много интересна.

УПРАВЛЕНИЕТО

Мога да дам много добра оценка на играта в този аспект, като явно отличната няма да доживее да бъде изписана изпод моите пръсти. В микромениджмънта, особено в масовките малко понакуцва, и има един особен недостатък, който ме покруси дълбоко. Има нещо гнило в приоритетния скрипт на тази игра. Пример: нападам враг, но преди да стигна до струпаните му бойни части на пътя ми се изпречват две къщи и 4 селянина. Врага ме скива (у дома и сградите помагат за рейнджа, дге) и почна да метка бясно стрели, камъне и дръве, а моите олигути съвсем спокойно се заеха със същите две къщи и 4 селянина. Под пороя от същите стрели, камъне и дръве. Аз хващам слона да иде да бие стрелеца с атак на позиция, не върху вражеския юнит, а дебелата кожа пак се връщта да рути кирпич. Ай-сиктир!

Ако въздушна единица е имала нещастието да бъде ранена над сухопътните Ви войски и е под обстрел, трябва ви виртуозност и точност с мишката, за да я измъкнете. Иначе, добре познатото ни групиране от предшественика е запазило място в играта, което радва. Бързите юнити изчакват бавните, прегрупират се разумно. Има удобни (за мен не) шорткъти за групите, които висят като знамена горе, вляво на екрана, с цифирчката на групата отгоре си.

ЛИЧНО МНЕНИЕ : Абе имам усещане, че искат да ни направят Микимаусовци тея пусти американци. Защо трябва да разхождам мишката до майна си Райна на екрана като запаметената група на клавиш 1 е много по-бързо достижима. Ако видя някой да играе така и иска детмач с мен, мога да му дам да почне направо от Mythic ерата.

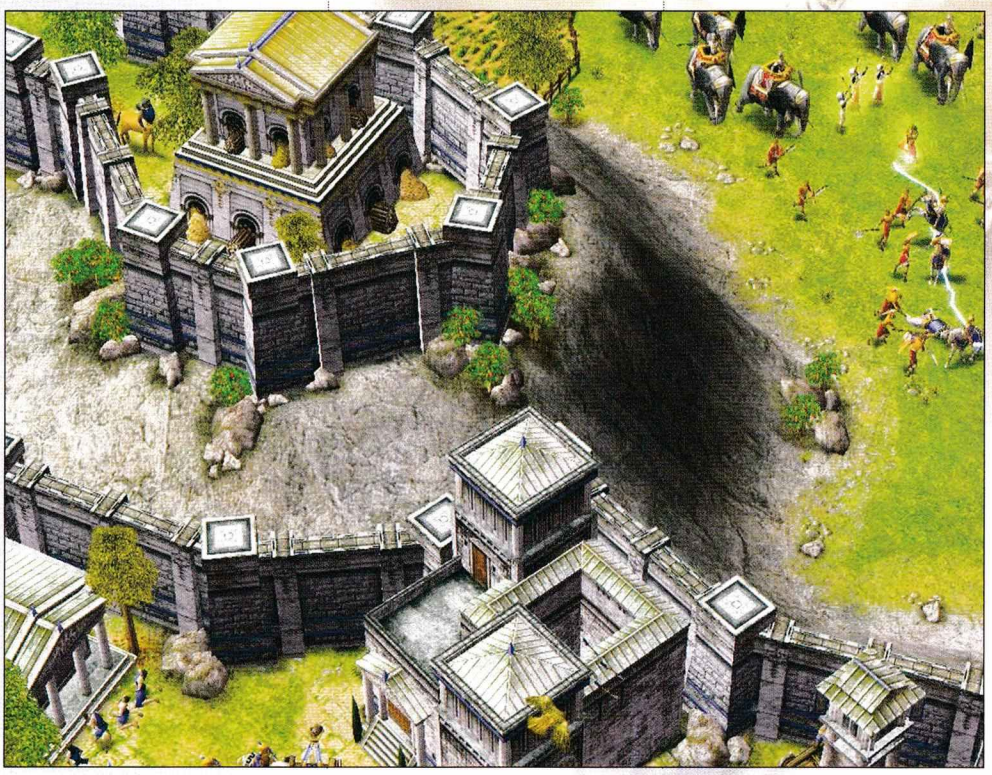
Отчитам като недостатък, че на минимапа не може да се посочи атака с клавиш А. Само на игралната карта. Waypoint-а е добър, но не може да е придружен с атака също. Със задържан Shift може да посочите на работника си да построи всички сгради, за които се сетите и кликнете отгоре им с мишката.

Сградите не могат да бъдат маркирани – трябва да се върнеш в базата, за да подсигуриш бекъп-а. Обичам 0,9,8,7... да са маркираните ми казарми, но Ensemble явно не знаят за това ми предпочитание.

***ЗАКЛЮЧЕНИЕ** : Сносно, клонящо към добро управление – нищо ново не се предлага на този етап.*

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ И ПЪТЬОНАМИРАНЕ

Изкуственият Интелект присъства във играта, при това на добро ниво. Селяните ми се



струват по-ориентирани в обстановката от бойните юнити (виж Управление), реагират бързо на камбаната за тревога и се мятка веднага на работа, когато завършат сградите за съхраняване на ресурс. Пращаш го да строи до златна мина, оня пуши по една цигара, като свърши постройката и вади кирката без заповед. Така е и с горите и със строежите, като при последните, стоящите без работа селяци се втурват през глава да помагат на заетите с изграждането на бойна кула колеги. Страх лозе пази, а? Не, не е само при кулите. Пътьонамирането (чети правилно) е отлично – е, случи ми се един слон да се запуши между едни зебри, ма то слон, простено му е.

МУЗИКА

Приятни мелодии, на египетската дори раздрусвах малко паласки, неангажиращи (не паласките, мелодиите). Цивилизациите говорят езиците си и създават атмосфера. Звуците издавани от митологичните същества са страховито-подобаващи, съскането на змиите от главата на Медузата, пръхтенопърдането на Минотавъра, крясъка на Феникса. Не знам дали е само при мен, но играта при инсталиране бърника нещо аудио-кодексите и моят SB Creative Live! 5.1 се разсърди и се получаваха големи скречове, тоест звука ми зацикляше (хахахаха, този Минотавър ме очарова). Сложих я на друг компютър с Audigy и там след 4 часа игра се скапа – по-малко, но се скапа. На третия компютър, който пробвах, с AWE 64, саундът припукваше само. Надявам се скоро проблема, да бъде отстранен, за да не помрачи иначе така добре изпипаната игра. Другият вариант е аз да съм карък като за световно. Не че не съм, но чак такъв не съм!

ГРАФИКА

Отлична, нямам мърморения по въпроса. И все пак, и все пак. Слагам ръка на сърцето си и казвам КРАСИВА. Има ден и нощ, ефектите на някои магии за изключителни, движенията са плавни и реалистични. Камерата се върти и бойното поле може да се огледа добре. Отговаря на годината, в която е правена и излязла на пазар, нов критерии за успех на графичната визия на игрите според мен. Нужен критерий.

ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

- На картите има разпръснати реликви, блестящи от злато. Трябва да ги вземете с герой и да ги занесете в храма си, където ще получите някои наистина добри бонуси за притежанието им.

- Пасажите с риби са неизчерпаеми.

- Кравите, козите и прасетата качват с течение на времето телесна маса

- Градовете побират 25 човека, крепостите 20, а кулите 5 (в случай на сигнал от градската кула за атака на неприятеля, селяните се скатават там). В кулите можете да сложите стрелци и да увеличите демиджа й.

СИНГЪЛ:

Можете да играете в сингъл срещу дванадесет компютърни опонента, като може да сформирате тиймове с тях. Видовете игра са:

Supremacy: Включваща трите вида победа, тоест всеки един се счита за такъв, а именно – Избий всички , застрой всички таун центрове, построй Чудо.

Deathmach: Няма да обяснявам повече.

Ligntning: Играта е на бързи обороти

Conquest: Избий всички, за да не ти избият всичко.

Картата може да бъде с фог и без фог. Може да изберете поведението на опонента си, като много интригуващо ми прозвуча Aggressive Rusher, но нямах време да го пробвам.

МУЛТИ:

Две опции – Онлайн и LAN/DirectIP

Пробвах да се намърдам в Онлайн – услуга на сървъра на ESO (Ensmeble Studio Online), но или те не бяха чували за България, или кракнато ми екзе не беше чувало за тях.

ГЕНЕРАЛНО ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Красива и интересна игра, която ще играя и преигравам, особено кампейна. Атмосфера и приятни часове прекарах пред нея, има какво още да ми предложи, все пак не се усвояват лесно всички тарикатлъци на една добра стратегия. Препоръчвам я на всички, които харесват стратегиите, обичат митологията и историята и желаят да забравят за миг къде са. Колкото и да не ми дава сърце, трябва да кажа „Браво Ensemble, Браво Microsoft„.

КРАЙ

workshop.headoff.com

Lord of the Rings
Fellowship of the Ring

Автор: Snake

One game to rule them all? Никога не си бил по-далеч от истината.

В едно свое интервю в самото начало на снимките на *Задругата на пръстена* режисьорът Питър Джаксън сподели, че чак сега технологиите са достигнали необходимото ниво, за да може да се пренесе на екран великото толкиново произведение. И наистина – никой от нас не искаше да гледа картонен Балрог, енти от латекс и масовки от двадесет човека, налагащи с пластмасови мечове още толкова зле гримирани орки на фона на рисуван на ръка епичен декор.

При компютърните игри нещата стояха по подобен начин и като изключим няколко едропикселни недоразумения, никой не смееше да се заеме сериозно с превръщането на една от най-великите книги на всички времена в дигитално забавление. Докато блестящият опус на Джаксън и комерсиалният му успех не подсети гейминг-производителите, че вече разполагат с достатъчно сериозни графични ресурси, за да могат с чиста съвест да изкарат и те някой лев от сагата за Единствения пръстен. Това е първата от двете най-сериозно рекламирани игри по темата, като бонусът в случая е, че отрочето на Vivendi, за разлика от конкурентното заглавие на EA, е правено по книгата, а не по филмът. Което значи, че в тази игра си имаме всички орязани от сценаристите неща – и Том Бомбадил и Могилните ридове и Глорфиндел. Всичко това – подкрепено с достатъчно стилна и радваща окото графика, за да можеш напълно да се потопиш в магическия свят на Средната земя.

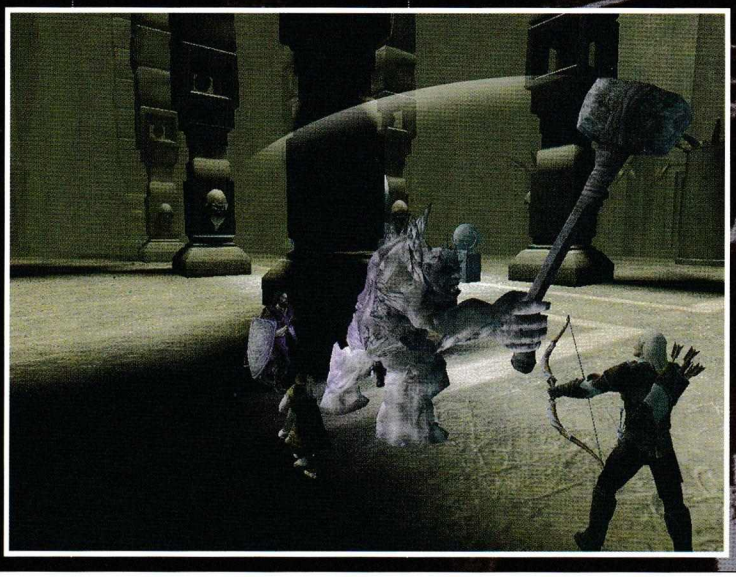
Какво повече би могъл да иска на монитора си един истински фен на Толкин? Значително по-добра игра, както ще разбереш още преди края на интрото. Още тогава, докато доста зле анимираният Гандалф разказва набързо историята на единствения пръстен, а статичната му, подобна на талпа брада, весело подскача, осъзнаваш жестоката истина, че никога не ти е хрумвала мисълта, че точно *тази* игра може да има калпава история и зле написан диалог. Хората, които са адаптирали книгата се отличават с толкова стъписващо малоумие, че оставят впечатление за деца, които са правили първите си опити в сферата на сбития преразказ. Спомням си за един хумористичен материал, който показваше как цялата първа книга от Властелина може да се преразкаже на една страница. Беше доста весело, но не може по никакъв начин да се сравнява с истеричния кикот, който може да предизвика FOTR. Ако си се подразнил на бегглите сценарни промени във филма, най-вероятно сега ще изпаднеш в амок от размени на реплики като тук приложената (преразказвам по памет): **Гандалф**: „Властелинът на пръстените ще използва този пръстен, за да владее света." / **Фродо**: „Нека да го унищожим!" / **Г**: „Той може да бъде унищожен само в огньовете на планината Дуум" / **Ф**: „Добре. Вземи го и го отнеси там" / **Г**: „Не ме изкушавай! Ако взема този пръстен ще стана зъл като самия тъмен господар" / **Ф**: „Ми добре тогава – аз ще го занеса".

Рейтинг	5.7
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Surreal
Разпространител: Vivendi
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.lordoftherings.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Rune

В добавка озвучаването на героите е стъписващо лошо. Беше ми крайно трудно да отдам наградата за най-некадърен дубльор при такава сериозна конкуренция, но победителят в крайна сметка се оказа господинът, отдал вокалните си умения на Гандалф. Основната причина за това е незабравимият момент, в който той чете огнените слова, изписани на Пръстена с отегченото примирение на стар лорд, обясняващ за петнадесети пореден път на прислужника си колко точно трябва да бъдат препечени филийките на закуска.

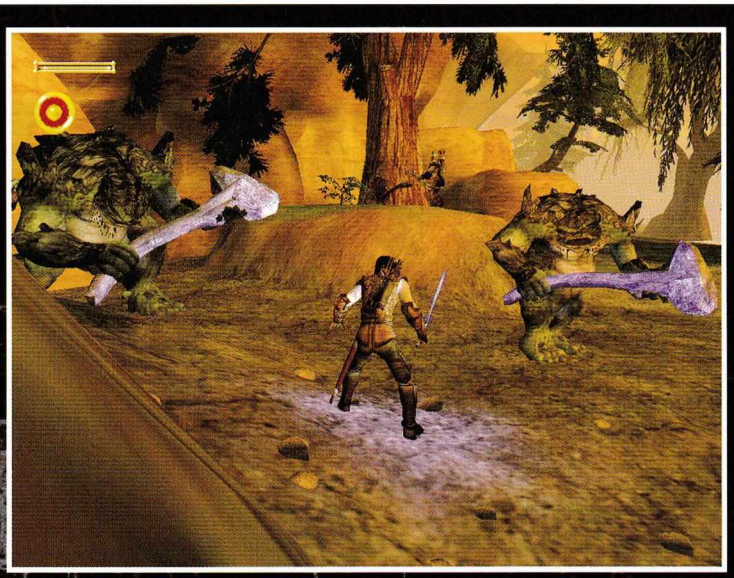
Още веднъж повтарям – ако смятате толкиновото слово за света инстанция то това заглавие се явява една доста сериозна причина за основаване на институцията толкинквизиция, която да изгори публично всички работили над играта и семействата им до девето коляно. За назидание. Като гледам началото на организацията вече явно е поставено, защото откакто видя играта колегата Goodman обикаля из улиците с една двуострa брадва, гледа мрачно, опитва се да си тананика песнички на Емперър и Ентроунд и моли всеки минувач, който се осмели да се приближи



до него, да го упъти към офисите на Vivendi.

От една малко не чак толкова фанатизирана гледна точка обаче не може да се отрече фактът, че целият набор от глупости във FOTR я превръща в една от най-забавните игри на пазара в момента. Може да се каже, че от Vivendi без да искат, са успели да заличат една от най-сериозните критики на хората, които не харесват Толкин. А именно, че в творчеството му няма почти никакъв хумор. Като се започне от дребнички детайли като използването на Лембаса като медикит, мине се през момента, в който двадесетина избеснели привидения преследват търчащия като изоглавен Фродо Бегинс из Могилните ридове и се стигне до размазващия кулминационен момент, в който Гандалф налага с жезъла си Балрога по главата, докато от другия край на моста Арагорн му подхвърля шишенца с мана, за да си презарежда магиите, FOTR се оказва най-смешната сериозна игра появявала се в последните години.

Но нека да ти кажа за каква точно игра става дума все пак. Задругата на пръстена е сравнително прилично изглеждащ търд търсън екшън, в който последователно поемаш ролите на Фродо, Арагорн и Гандалф и в общи линии колиш паяци, вълци, орки и тролове из локациите, през които преминава действието в първата част на книгата. Нямаш никакъв избор върху това с кой точно да играеш в даден момент – смяната на героите се извършва в точно определени моменти. Започваш с Фродо, в Бри поемаш контрол над Арагорн, в Мория громиш лошите с Гандалф. После безобразно лошата камера се лепва отново зад наследника на Араторн, който докарва играта до аутрото ѝ.



Всеки от тримата герои си има разни специфични особености, както и сам можеш да предположиш. Фродо е бърз, хилав и може да използва Пръстена, за да става невидим в някои особено напечени моменти. При играта с него основното нещо, което трябва да осъзнаеш е, че копеленцето наистина е стъписващо бързо и може без особени услия да надбяга Назгул на права отсечка, така че е напълно безсмислено да си губиш времето в преки конфронтации, освен в редките моменти, когато играта те принуждава да го правиш. Арагорн е якият пич с големия меч, тежкия лък и многото кръв, който сече вразите с такова настървение, че кара варварина от Blade Of Darkness да изглежда зверолюбив като Бриджит Бардо. Гандалф от своя страна си има набор от четири магии и меч за близък бой. Предполагам, че играта с него би била най-интересна, ако не беше ситуирана основно в тунелите на Мория, където камерата се забива толкова редовно в някоя стена, че рядко си наясно какво точно се случва с героя ти.

Хубавото поне е, че FOTR е толкова елементарна, че спокойно можеш да я играеш и на сляпо. Въпреки, че в нито един момент няма да можеш да видиш цялата задруга в действие – почти през цялото време край теб ще се навърта някой от спътниците ти и ще се опитва да помага с каквото може. Изкуственият интелект на враговете е подобен на този при тухличките от Тетрис. Този на твоите хора е съвсем мъничко по-лош, но пък те така или иначе са безсмъртни, така че няма опасност за живота им каквито и диводии да творят.

Разбира се не е наблегнато изцяло на екшъна. Има и загадки, както беше обещано. Фундаментални загадки. Четири на брой. В първата Фродо трябва да уцели с камък заклещилия се ветропоказател на свой съграфственик, във втората Арагорн събира из Бри стоки от бита, за да може да направи фалшиви копия на хобитите и да заблуди Назгулите, в третата Гандалф бута четири статуи в Мория, а в четвъртата, пак там, Фродо трябва да бутне един камък върху един бутон. Прогресът в замисъла на загадките е повече от очевиден и най-вероятно ако играта не свършваше за три часа можеше да станем свидетели и на някой наистина комплексен пъзел, съчетаващ най-доброто от четирите налични. Като например мятането на битови предмети по бутон с цел преместванеот на статуя. Уви обаче на нещо подобно ще успеем да се насладим чак в продължението, защото FOTR се оказва по-къса от едноименния филм.

Освен това е доста бъглива. Преди време се появи първия официален патч, но при впечатляващия му размер от 25 мегабайта взех че превъртях играта преди да успея да приключа с даунлоудването му, така че нямам особена идея какво точно корегира.

Предполагам, че се питаш защо при всичко изписано до тук играта има цели петдесет процента крайна оценка. Ами, може би, защото ми даде шанс да се разходя из светлите стаи на Торбодън и сред вековните стволове на Мраколес, защото ми даде шанс да си поговоря с Галадриел и да натикам горяща факла в лицето на атакуващ ме Назгул. Защото винаги съм искал да се разходя из Средната земя. И все още го искам, прочее. Дано и от EA не се осерат.

workshop.headoff.com

FIFA 2003

Автор: Slurck

Няма друг спорт, който да се радва на такава световна популярност като футбола. Футболистите са героите на нашето време. Окъпани в слава и пари, образец за подражание на мнозина, обект на обожание и завист, идоли. Много по-малко от това е достатъчно, за да си струва да се направи една игра.

Футболните „симулатори" (кавичките не са случайни - не вярвам скоро да се създаде игра, която да прескочи границата, след която прозвището „футболен симулатор" да не звучи помпозно) са сред най-търсените и продаваните игри. А ЕА са най-добрите, когато стане дума за това да се пренесе зеленият килим и коженото кълбо зад екрана на монитора. Поне що се отнася до PC-тата. За запознатите не е тайна, че конзолните заглавия от този род превъзхождат значително всяка една от „Фифите". Когато обаче някой е силен, той иска да бъде най-силен. С новата Фифа ЕА правят сериозна заявка за водеща позиция в жанра изобщо. Преследвайки високата си цел ЕА е наела като консултанти звезди, като Едгар Давидс, Роберто Карлуш и Райън Гигс с които, в продължение почти на година гейм дизайнерите усилено работят, за да ни дарят с най-доброто си футболно заглавие. Да, поредната Фифа е огромен скок напред, тя ще ви посрещне усмихнато още на прага с новите си ослепителни дрешки, ще ви покани вътре, ще ви остави да си поиграете с нея (хе-хе, да бе - умишлено се изразявам двусмислено), след което - когато ѝ се понаситите, ще ви изплюе очаровани и безкритични.

Или почти, недоволни - вярвам! - винаги ще се намерят.

Както си му е редът, ще започна с това, което всяка една нова Фифа задължително предлага на почитателите си...

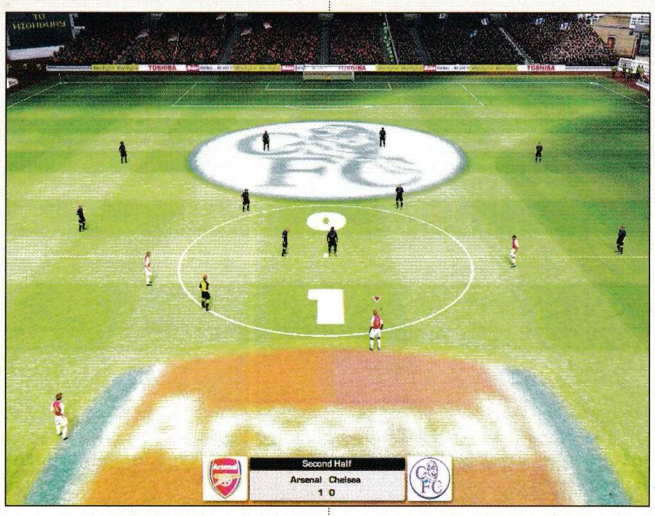
Великолепната графика

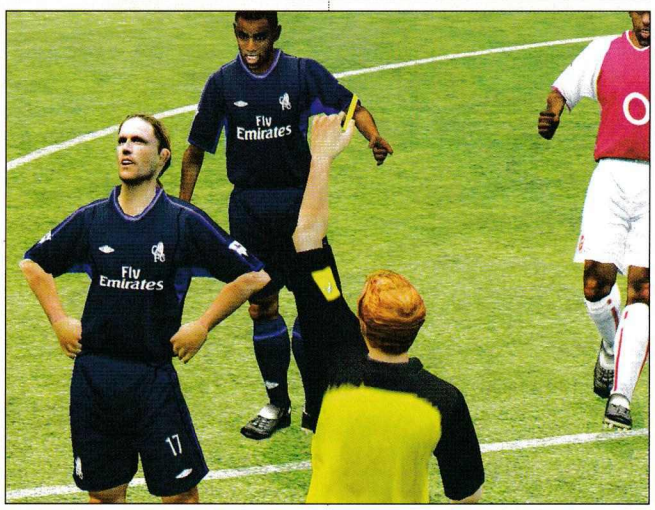
Може би всеки път някой леймър-рецензент, който за пръв път се сблъсква с дадена игра го казва, но така или иначе и аз ще го повторя:

Забравете всички предишни Фифи, изтрийте в съзнанието си критериите си, оставете ги да потънат като Титаник, сред ледовете на консервативното недоверие „Ба, кво ли не съм виждал аз бе, нищо не може да ме впечатли вече", и не съжалявайте. Така или иначе FIFA 2003 ще пресътвори представите ви.

Рейтинг	8.4
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Electronic Arts
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Спортна игра
Сайт: fifa2003.ea.com
PC: PIII 800, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Висока
Прилича на: FIFA серията





На първо място детайлността на графиката. Лицата на играчите! Боже, можете да видите дали днес Бекъм си е бръснал главата или пък Христо Стоичков отново си е изгубил самобръсначката и е обрасъл като поп Ставри. Всички малки неща, които имат значение – криви или метални зъби, сплескани или стърчащи уши, бакембарди, мустаци, бенки, прически – всичко това е там, автентично и познато, почти истинско. После играта ще започне, ще видите стадиона - веднага ще забележите новите детайли - плакати, екрани, анимации и прочее неща, които не са нещо основно, но наличието им радва и създава атмосфера. Като казах атмосфера - климатичните проявления ще наложат вето над членоразделността ви. След дъжд от тревата се вдига лека пара. Капките пък са дотолкова противно реалистични, че чак пречат. Но ако искате да видите, какво наистина означава гадост, почакайте да завали сняг...

Знаете ли Фифата може да бъде опасна за финансовото здраве на човек, а и за здравето като цяло. Тя изпразни джобовете на родата ми, но за сметка на това сега си имам два златни нита и една адски шикозна

сребърна, гравирана с орнаменти от платина... не знам как точно да я нарека, но я използвам, за да отварям и затварям при нужда ченето си, след като то падна когато видях потресаващия motion-capturing. Само това ще кажа. Няма други такива движения в спортна игра, поне аз не съм виждал. Гответе се за смазващо количество от огъвания на тела, реалистични падания (най-добрите досега), движения, ръкомахания и прочее естествени човешки дейности, които досега изглеждаха изкуствено. Не, това просто трябва да се види - на хартия не може да бъде описано...

Иначе публиката отново си е спрайт - двуизмерна картинка. Обаче хвърля димки. Е, пушекът не се разстила върху и над терена, но то само това и оставаше. Лошата новина естествено е, че енджинът идва тежичък и по-слабите машини ще го... кхъ-кхъ... ще се поозорят доста. На моята машина, на която Хитман излетя като дракон, изпепеляващ плешиви бабички, Фифата понавлачваше.

Звукът

Съдейки по музиката ЕА май са го оставили за накрая, когато са бързали да пуснат играта. Отново втръсналите хаус/рок парчета, всяко от които бих сложил на една везна с кака Бритни (за ултрасите – Кристина Агилера). Явно е някаква нова мода, която ще трябва все някак да наживеем. Виж звуците са добри. Тук специално трябва да отбележа коментара. Коментаторите пак са двама, но другият не е интересен, важен е единият (хе-хе - т'ва аз ли го измислих? Яко!). Тоя пич, според мен, е шотландец. Няма какъв друг да бъде, просто. Плешив шотландец! Сигурен съм. Всеки, който знае английски на ниво, малко по високо от detonate, kill, terminate, blast и kaboom и е гледал Trainspotting знае за какво говоря - всеки път, когато се обади плешото ще се сривате под масата от хилеж. Браво! Браво! Браво!

Геймплей

Самият геймплей е претърпял коренни промени. Играта е станала по-реалистична. Пас между ваши двама играчи вече много по-често бива пресечен от противников играч. Пропускането на топката, с цел тя да отиде в друг играч, на по-изгодна позиция, отново присъства. Компютърът го прави и използва доста добре.

За първи път 16 различни клубни стадиона са пресъздадени достоверно и това, колкото и да е странно има отношение към геймплея, защото по-големите предразполагат към различен стил пасове и игра.

Системата за контрол на играчите е добра, пасовете в перспектива са малко произволни, но ако се мисли в посока на реалистичност - това е логично. Дори да натиснете копчето в точното време, играчите, които получават топката понякога не тръгват към нея. За сметка на това късите пасове са извънредно добри.

Топката не „лепи" вече по начина, по който го правеше в предните Фифи. Разбирате ли, аркадният елемент леко се е поотдръпнал във FIFA 2003. Това за едни ще е добре, за други не - за мен е перфектно. По-важно е, че част от атмосферата на истински мач е натикана зад монитора.

Но и тук щъкат „буби". В тази игра те никога не са били софтуерни, а хардуерни - липсата на качествено сиво вещество в черепите на разработчиците.

Фифата би била една доста по-добра игра, ако липсата на тактически контрол *този път* я бе хванала липсата. Пояснявам:

Да се зададат точни инструкции на отделни играчи - дали да се впуснат здраво напред или да играят по-прибрано - е толкова възможно, колкото и дишането под вода.

Има единствено стандартен избор на формация и подредба на играчите. Нещо, което не би направило впечатление на средния геймър, но зверски дразни хардкор играчите.

Не е оправен бъгът от FIFA 2002 за грешния играч на грешна позиция, т.е. ако имаш контузен или наказан играч, играта не слага на неговото място следващия ***подходящ*** за позицията играч, а следващия по ***рейтинг.*** Така могат да се получат ситуации, в които нападател заема мястото на контузен защитник. Абсурд!

Както сами виждате - оставили са си пичовете нещо, което да променят в следващата Фифа. А може би не?...

Режими на игра

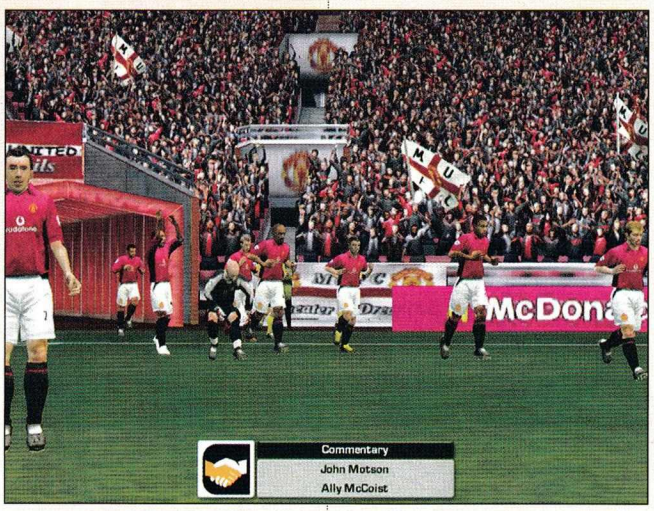
Club Championship. Избирате един отбор от предоставените ви елитни такива (Арсенал, Милан, Реал Мадрид...) и играете нещо като купа на елитните отбори. Компютърът играе по начин, който напълно оправдава класата на турнира.

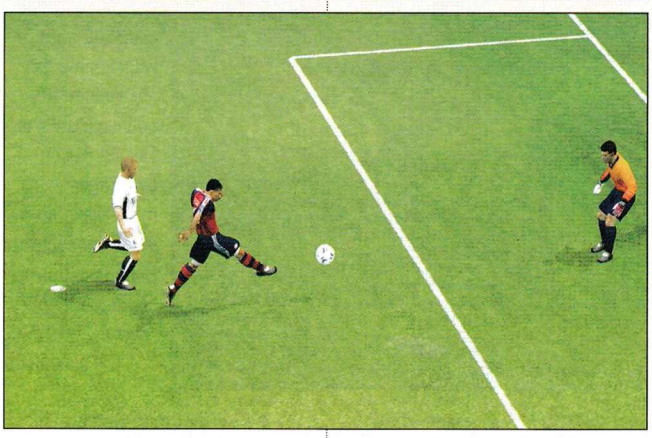
Friendly. Направо ще прескоча обясненията - ясно е на всички.

Season - избирате си отборче и изигравате цял сезон с него.

Tournament –с избран отбор се борите за КЕШ, Ladder, EFA, или други купи.

С няколко думи. Това е най-добрата FIFA досега. Божествена графика, смазващ motion capturing, добър геймплей – какво повече му трябва на човек. Само време, добра интернет връзка или добра LAN мрежа, както и няколко приятелчета, които да наказва с голове...





workshop.headoff.com

Need For Speed Hot Pursuit 2

Автор: maggkrabar

Ей го на! Новото НФС (от тук насетне с малки букви) излезе! Играта е супер яка, красива, мощна, къф звук, къф гейм... радвайте се бе!!!... не... всъщност е пълен боклук, грозен порт, бъхлива музика, идиотско управление, нема replay като за света, камерите гола вода... плачете братя, ония ни прекараха!!! ...

...хехе, айде по-полека с емоциите...

Ние от GW имаме навика да сме обективни. Един вид да не се поддаваме на крайности. Обичаме да сме около златното сечение. Там ни харесва. Личното пристрастие бива малтретирано и пренебрегвано, емоциите смазани, трием сълзите и я караме обективно и възпитано. Минаваме на червено само ако няма куки наоколо, газим бабички само по тъмно, иначе сме много културни и кротки. Седим си „между" крайностите.

В първия абзац вмъкнах само част от емоциите, които напушиха цялото нфс геймърско братство при излизането на NFS: HP2. Причината за целия шум, който се вдигна е, че по незнайно какви причини EA са възложили версията на играта за PS2 на един екип, а за X-Box и GameCube на друг. Екипът за стейшъна се е справил екстра, но тия за ексбокс са и геймкюба са се понаакали. Разликата между двете версии е като разликата между бюста на Анджелина Джоли преди и след Томб Райдъра. Играта за плейстейшън е по-добра в много отношение – по добър звук, по-добра графика, по-добро управление, по-добро AI. Тц тц тц. Пусто да остане, за пц-тата са портнали кофти варианта.

Рейтинг	7.2
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

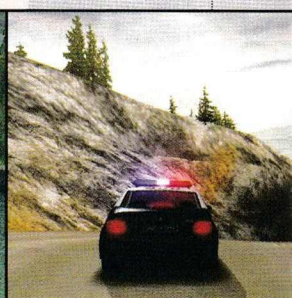
Производител: EA Canada
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Рейсър
Сайт: www.needforspeed.com
PC: PIII 700, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Средна
Прилича на: NFS Hot Pursuit

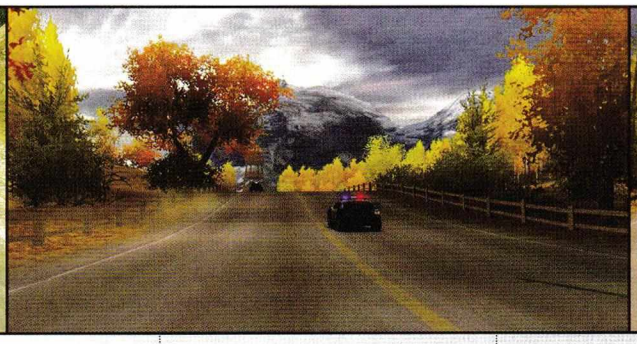
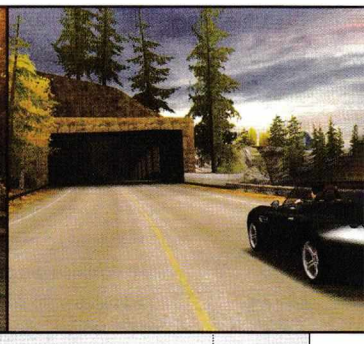
Ако NSF: HP2 беше самостоятелна игра, щеше веднага да обере овациите. Но това е поредното издание на културата NFS, и е редно всеки следващ път геймърите да получават все повече и повече. Такива бяха и очакванията за тази игра, но те не се оправдаха. Нови неща има, но са твърде малко.

Ще започна с

Изкуственият Интелект

По принцип в нфс сериите има т.нар. speed bonus, т.е. когато някоя кола е поизостанала, енджина изкуствено я ускорява, за да може да настигне предните. Компютърните опоненти при сингълплей се възползват от това предимство, изстискват колите на макс, и гонят играча до последния завой. Това се забелязваше най-добре в първата нфс, където понякога на максимална трудност беше истинско предизвикателство да победиш копелетата. С всяко следващо издание обаче играта ставаше все по-лесна. Е, последното издание е възможно най-лесното от всички. При солова игра компютърните опоненти са гола вода. Дори и на advanced, на късите писти, с малко тренировка им дърпате с 15-20 секунди. Не настъпват колите нито по правите, нито вземат завоите, както трябва. Иначе се държат адекватно, минават по преките пътеки, свиркат, катастрофират. Куките? В това издание на нфс са се подсигурили с хеликоптер, който да ръси експодиращи варели. Дотук хубаво. Лошото е, че ги мързи. Очаквахме надъхани до безобразие непреклонни катаджии, които да гонят злобно, да преследват по един, двама, по трима, да поставят пътни блокади, шпайкове. В това издание на нфс даже са се подсигурили с хеликоптер, който ръси по пътя



експлодиращи варели. Получихме някакви амеби, които след няколко опита за преследване просто се отказват, съобщавайки по радиото, че, разбирате ли, тази работа била твърде опасна. Блъскат отзад, отстрани, ама не са достатъчно настървени и вършат работата си колкото и знаците по пътя, с тази разлика, че знаците можеш да ги преместиш по-лесно. А хеликоптера с гърмящите варели най-много да пръсне шайката куки, които тъкмо са се лепнали и е взело да става интересно. Единствено шпайковете представляват някаква опасност, ама кретените нали не спират да плещят по станцията, с малко внимание разбираш къде за се заложили и на минаване просто ти остава да им свирнеш за „как сте бе гадни контри!". Изобщо тръпката от преследването е твърде малка.

Трафикът на превозни средства пък е един рехав-рехав..., даже катастрофите са рядкост.

Пооплескано е и

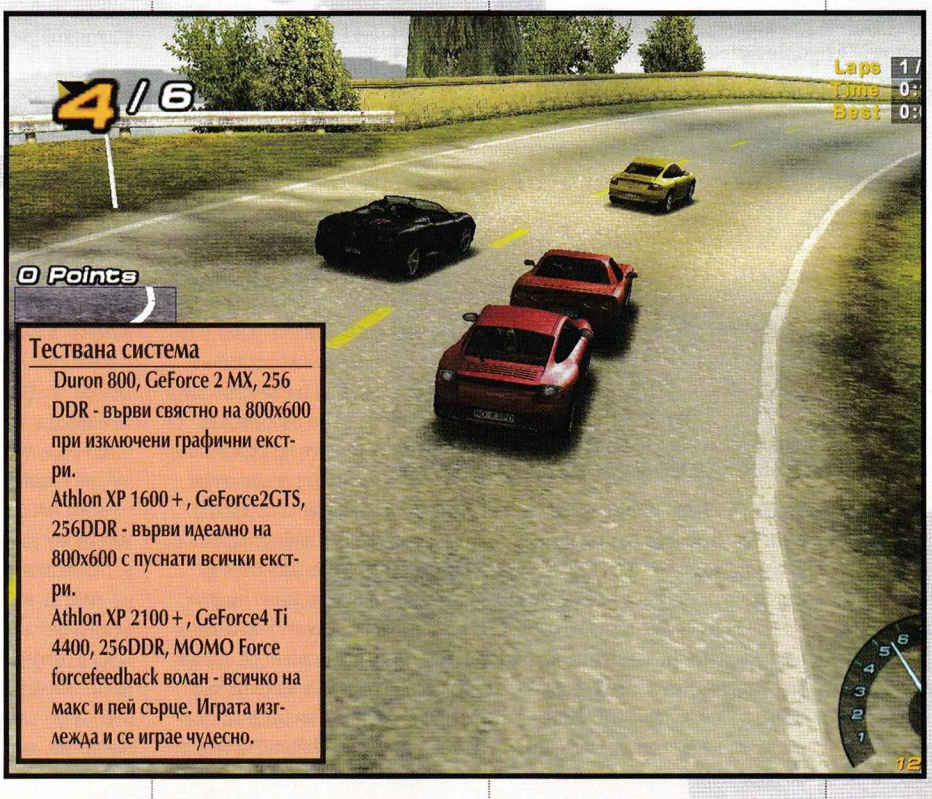
Озвучаването

Има десетина парчета, рок и техно, не са лоши, пасват за рейсър, според мен, но са малко, писват бързо, пък и много народ ревна, че били пълен болкук. Същото е и положението със звука на колите. Сякаш не се използват екстрите на EAX картите (SB Live и други), на обикновена звукова пръчка и на скъпа аудиокарта разлика трудно се открива. Не се усеща мощта на спортните двигатели, няма много от очакваните екстри, характерни за игра от нфс-сериите. Озвучаването просто е безлично.

Графиката

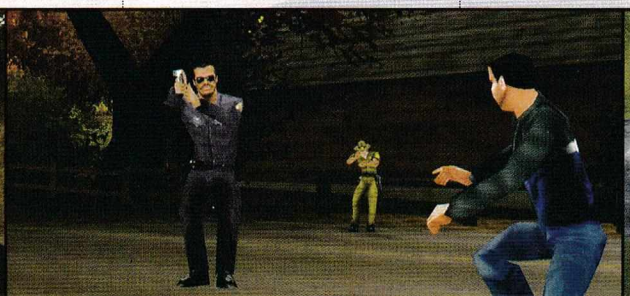
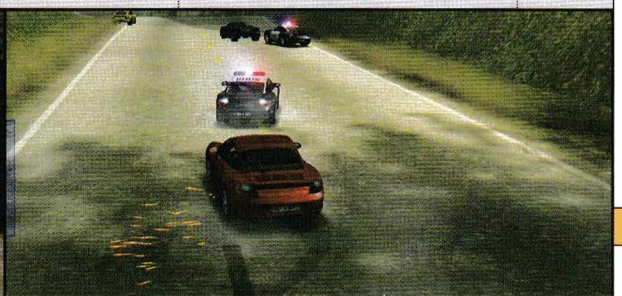
също ще я пооплюя малко. Тя е семпла, специалните ефекти са бая позамазани, тук там се мяркат нередовни текстури. Цветовите гами обаче са отлични. Най-голямата си прелест играта разкрива само при наличието на мощна железария, и на Athlon XP 2100+ с GeForce4 Ti 4400 примерно, с пуснат full antialiasing визията е разкошна и всичко върви като по масло. Но разните му там мъгли, атмосферни и светлинни ефекти, красиви небеса, пушеци от гумите и тям подобни благини са претупани. Нощно каране няма. На по-слаби машинки дори и при включени екстри не се вижда нищо впечатляващо. Моделите на колите са перфектни, но им липсва блясък. От камерите пък най-подходящата, да не кажа единствената, за използване е тази на носа. Но пък с тази камера скоростта се усеща най-добре. Да недоволства който си ще, аз съм удовлетворен напълно и само от тази камера. Пистите са разкошни, околната среда е моделирана с голямо майсторство. Едни ти ми стоманени мостове, широки урбанистични магистрали, тесни скоростни отсечки, сенчести пътчета насред огромни дървета, водопади и есенни гори. Има бързи и лесни писти, които се минават с много газ, има и такива, на които се въртиш като гламав по завоите след зверска засилка, или пък след широк и прав път следва тясна ивица, в която се забиваш с бясна скорост. Алтернативните пътища са в изобилие, по-добри от всякога. Не винаги поприкия път е за предпочитане, трябва да избираш по коя скрита пътека да се шмугнеш и кога да настъпваш по главната. Проблемът е, че пистите сякаш са направени за по-бързите коли. Ето тук е РАЗКОВНИЧЕТО! Повечето от возилата в нфс-то са бавни за тези писти. Пълна скука е да караш по тях, с мощните зверове обаче си е истинска наслада, чувството за скорост е страхотно.

В началото на играта започвате със слаби возила и само няколко достъпни писти. Като печелите състезания, минавате по



Тествана система

Duron 800, GeForce 2 MX, 256 DDR - върви свястно на 800x600 при изключени графични екстри.
Athlon XP 1600+, GeForce2GTS, 256DDR - върви идеално на 800x600 с пуснати всички екстри.
Athlon XP 2100+, GeForce4 Ti 4400, 256DDR, MOMO Force forcefeedback волан - всичко на макс и пей сърце. Играта изглежда и се играе чудесно.

workshop.headoff.com

преките пътеки и правите номера на куките печелите точки, с които после отключвате допълнителните писти и коли.

Режимите на игра:

Hot Pursut – поредица от мисии, подредени стъпаловидно, гонки с полицаи и с опонентите. Championship – почти същото. Single challenge – single race, be the Cop (пълна скука!), lap knockout, tournament, free run. Quick Race. Multiplayer оставям за последно, защото т'ва е най-интересното. Останалите режими на игра писват твърде бързо.

Досега само плюя. Мога да продължавам така още доста време, да я кормя и тръскам за един куп дизайнерски диващини, за това, че като се забиеш с 320 км челно в стогодишна палма би трябвало поне мигач да изхвърчи, а то - нищо.

Но това все пак е нфс, би следвало - поне от благоприличие - да похвалим тук-там по нещо. Не бива да сравняваме нфс-игрите с рейсинг симулациите. Те са си чиста аркадка, газ до ламарината без страх от сблъсък или завъртане. Физическият модел е на второ място. При NFS: HP2 има известно подобрение. Колите са доста на брой, една от друга по-хубави. Между класовете разликата е огромна. Въпреки, че Mclarren F1 LM(има само няколко такива коли по света!) и Mercedes CLK GTR от най-високия клас са най-предпочитаните по нета, един пичага с Ferrari F50 направо ми извади душата. Ферарито слабичко, ама оня как го караше… На някои писти една кола е по-бърза, на други уж по-бавната (и по-маневрена обаче) е за предпочитане. Но в култ отново са издигнати расовите и мощни зверове. Аз карам предимно с мерцедеса и макларните ми дишат праха почти по всички писти, но има играчи, които правят чудеса, с която и кола да тръгнат. При бавните возила просто настъпваш газта и си караш, пистите широки и с малко завои. Но при бързите нещата се обръщат наопаки. Динамиката е страхотна. Яка засилка, светкавични завои, мощно набиване на спирачките, газ до ламарината. За пръв път в игра от нфс-серите ръчната спирачка може да се ползва пълноценно и с нейна помощ се правят изпълнения почти като в „Колин"-а или Rally Masters, само че с Mclarren F1 или Lamborgini Murcielago. Голям кеф! Истинската прелест на физическия модел на тазгодишното издание на нфс се набива на очи при игра в мрежа. Единственото нещо, което ми направи неприятно впечатление е това, че твърде бързо можеш да ресетнеш колата след сблъсък. Някои играчи дори злоупотребяват с това. На много малко места обаче е изгодно да се треснеш, за да минеш по-бързо. Колите се завъртат и премятат. Когато се заемеш със сериозно каране, физическия модел разкрива потенциала си. При това е нужен или джойстик, или волан. С клавиатура е трудно да се кара добре. Има бесни леки завои, има места, на които трябва да набиеш зверски спирачките, да бутнеш малко ръчната ако е нужно, има и завои, на които трябва само леко да хлъзнеш колата, без да губиш скорост, само чукваш ръчната и готово. И всичко това става много бързо и почти постоянно, надъхваш се, присвиваш очите и се бориш за всяка секунда по пистата. Принуден си да го правиш, защото нета е пълен с добри играчи, които бързо откриха тънкостите на играта и е много трудно да ги изпревариш. Те не лазят по мантинелите. Няма простотии като в NFS5, където поршето при ускоряване в завой поднася с предницата, а при набиване на ръчната се върти като пумпал. Тука нещата са много по-изпипани и мазни, реализмът се усеща далеч по-добре. Ще кажете къф нет бе! Аз съм с аналогова! Спокойно момчета. NFSHP2 е уникална в едно отношение.

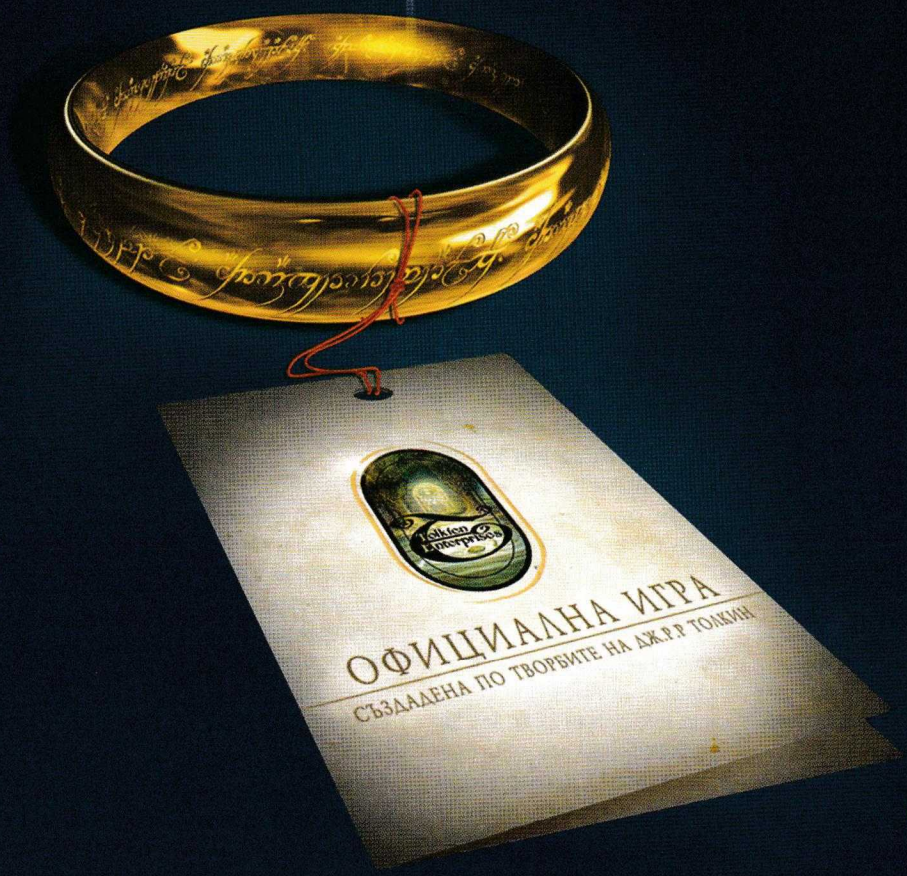
Можете да играете по LAN, и по Internet.

Това, че сте с аналогова, не ви пречи. В играта има т.нар Public Internet Game. Който хостне сървър от играта, автоматично се регистрира на някакъв сайт и е достатъчно да рефрешнеш, веднага откриваш поне стотина сървъра, На поне 10-20 от тях може да се играе дори и с лоша връзка и пинг 300-500ms. Пингът прави номера, но мрежата е напълно възможна, играта има много добра синхронизация. Върхът на сладоледа е сървъра, който Headoff побързаха да пуснат (има го на сайта на Headoff, а и играта сама го открива), на него пинга е доволно малък, често под 200ms. За рейсър това е напълно достатъчно. Екшънът е пълен, особено в началото на състезанията стават зверски мелета. Представете си момента, в който предвидливо намаляваш пред оня скок, който споменах в началото, и когато минаваш, от палмите върху главата ти валят разни макларъни и мерцедеси. Или пет минути преследваш някой гад от другия край на България, само за да завърши на по-малко от секунда пред теб. Накрая на състезанието все някой ще проклина проклетника, който го е завъртял еди къде си. Днес един чишит ми загря яко бушоните. Гоних го към 5 минути, стопих му 10 секунди преднина - караше здраво гадта. Бях му нагънал Макларъна с ЦеЕлКа-то, и накрая, тъкмо го изпреварвах - на метри от финала, така ме перна, че свърших челно в едно дърво. Само един път ме чукна говедото, но беше достатъчно. После изчезна от сървъра, даже не можах да му го върна. Голям купон е, трупката е налице! Адреналин на талази. Колко игри в България могат да се играят през скапания ни интернет? Много, много, много малко. NFS: HP2 е една от тях. Дори само това е достатъчно, за да погледнем с други очи на играта.

Спирам да плямпам, защото и без това прекалих с обема на статията. GW racing team ви очаква по нета или сървъра на Headoff. Предупреждавам, че давам победа само когато спирам да пикая по време на състезанието...

The Lord of the Rings™

THE FELLOWSHIP OF THE RING



69.95 лв.

За пръв път най-вълнуващата история на всички времена е пренесена на екрана на вашия домашен компютър. Изживейте отново приключението сред детайлно пресъздадената Средна земя на Дж. Р.Р.Толкин, този път направо през очите на Фродо, Арагорн и Гандалф. Предстои ви нова среща с познати места, страховити врагове и обикнати герои в тази автентична възстановка на литературния шедьовър.

ПУЛСАР **WWW.PULSAR-GAMES.COM** BLACK LABEL GAMES™ PC CD-ROM

MechWarrior 4
Mercenaries

Автор: Alex III

Каква е целта на игрите обикновено? Да избиеш злите до крак, да си натъпчеш банковата сметка до откат, да хванеш яката мацка и да се оттеглиш от бизнеса докато си още млад и цял, за да разбереш от първо лице какво се крие зад думите, с които свършват приказките - "и те живели честито до края на дните си".

Да, ама историята на новото продължение на MechWarrior 4 постави пред мене - като играч, разглезен от гореописаната парадигма - няколко почти неразрешими проблема. Първо, в тая игра няма зли. Всичките са един дол дренки - колят се там за нещо си, водят си безспирната гражданска война, а аз стоя по средата начело на сбирщина наемници, и се чудя как да изкарам някой лев, за да мога да платя заплатите. Значи, не само че нямам кауза, за която да се боря, ами и богатство едва ли ще натрупам. Обаче върхът на объркването ми настъпи някъде към средата на действието, когато окончателно ми стана ясно, че в играта даже и мацка няма да си хвана. Е, хубаво сега, бива ли така? Какво да правя? "With no loving in my soul and no money in my coat" (Мик Джагър ще ме прощава), за какво да се опитвам да играя, а?

Всъщност, има много причини да нарека Mercenaries "най-добрия MechWarrior досега", както и една-две, които да ме подтикнат да поддържам ругателния си речник във форма. Нека обаче да караме по ред.

Ще започна с кратко представяне на MechWarrior, за тези, на които заглавието не говори нищо. Някъде през 31-ви век. Човечеството се е разселило из цялата галактика, и понастоящем се дели на две основни части, които воюват помежду си. Кланове-те са рожба на изродена, периферна култура, родена в изолация. За тях най-важното нещо на света е силата. Вътрешната сфера обединява старата, по-традиционна част от световете, и се намира под управлението на принцеса архон Катерина Щайнер.

Рейтинг	8.1
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

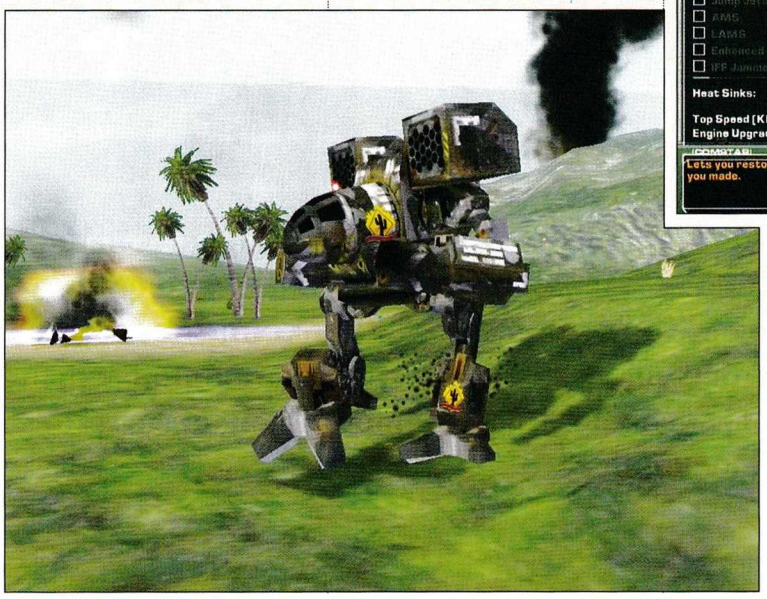
Производител: Cyberlore
Разпространител: Microsoft
Жанр: Симулатор
Сайт: www.microsoft.com
PC: PIII 700, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: MechWarrior

На нея обаче явно конфликта с кланове-те не й е достатъчен. Във владенията й назрява поредната гражданска война, а тя сякаш подклажда пламъците на страстите, вместо да се опитва да ги потуши.

В средата на всичко това се намира свят, наречен Outreach - столица на наемниците в цялата Вътрешна сфера. Някой там е решил да експериментира с програма за спонсориране на новосъздадени команди от войници на съдбата. По щастливо стечение на обстоятелствата, вие започвате играта като шеф на тъкмо такава група.

Във вселената BattleTech (дом на игрите от серията MechWarrior) според правилата на древна договореност войните се водят с помощта на гигантски бойни роботи - т.нар. Mech-ове. Никой във Вътрешната сфера (нито на световете на Кланове-те) не поддържа редовна армия. Тя не е нужна - заместват я малобройни, лекоподвижни подразделения от мекове. Те са напълно достатъчни, за да решават съдбата на планетите.

Когато играта започва, вие също притежавате няколко такива робота. Вярно - относително леки и зле съоръжени, но лично ваши. Качете в кабините им пилотите от групата си и тръгне-



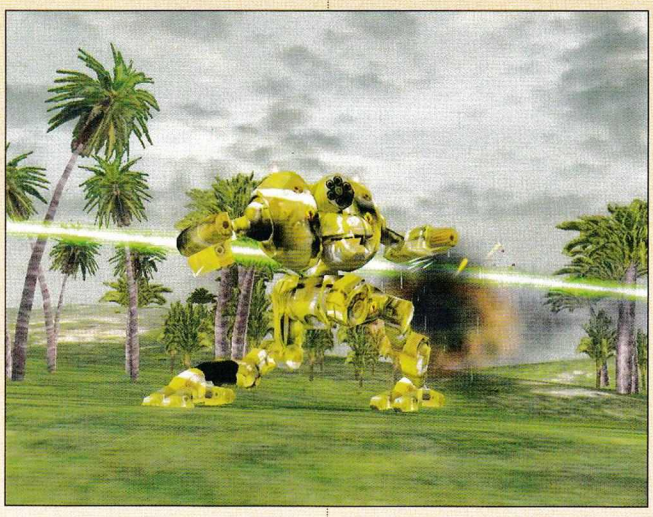
те на бой в защита на този, който плаща най-много.

За разлика от предните части на MechWarrior, в Mercenaries историята не е фиксирана. Развоят на събитията зависи от вас. Свободни сте да избирате за кои работодатели да воювате, кои мисии да взимате, какви мекове да купувате и от кои да се освобождавате (срещу подобаваща сума, разбира се).

Действието се развива около конфликта между Катерина Щайнер и политическите ѝ противници (и роднини) от фамилията Щайнер-Давион. Те отново воюват помежду си, Кланове-те използват настъпилата нестабилност, за да продължат атаките си срещу световете на Вътрешната сфера, а целият този хаос служи като благодатна почва за изгряването на всякакви опортюнисти - разбойници, бунтовници, изгнаници...

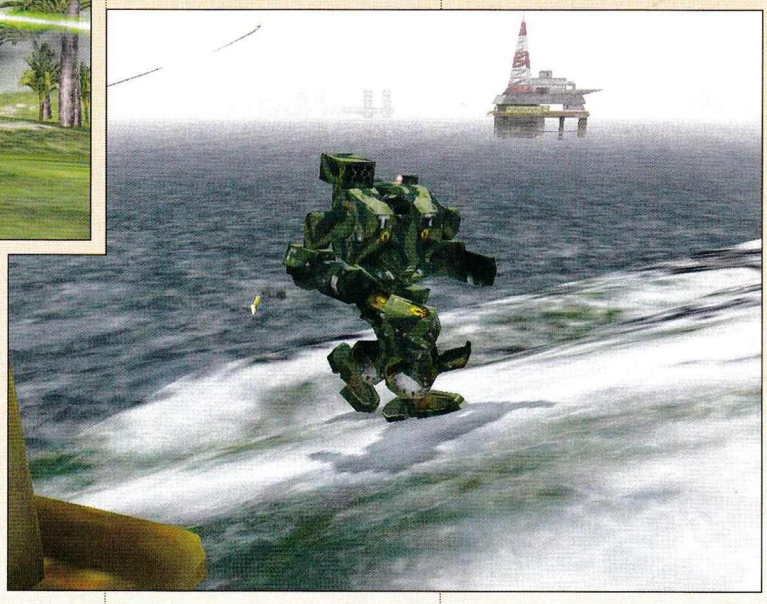
В такива времена много хора имат нужда от въоръжена подкрепа. Хубавата новина е, че някои от тях са склонни да платят, за да я получат.

Не мислете обаче, че от изпълнението на договори за охрана на нечие пристанище или ескорт на конвои с провизии ще натрупате богатство. На книга всички работодатели се отплащат добре. На практика почти до края на играта парите ще ви стигат колкото да плащате заплатите, цената за поддръжка и поправка на роботите си, и чат-пат ще можете да си позволите по някой и друг нов мек. Всяка нова мисия ще бъде малко по-трудна от предната, ще изисква малко повече умение и (най-вече) огнева мощ от вас. Новите, все по-тежки и могъщи роботи са начинът да задоволите изискванията на работодателите си.



В Mercenaries играта по всяко време показва оценка на общата сила на подразделението ви, базирана на тонажа на осемте ви най-яки мека. Осем, понеже до толкова машини можете да вкарате заедно в боя. Под командването ви могат да се намират най-много два lance-а (т.е., две четворки) бойни роботи. Ще можете да следите "рейтинга" си в очите на двете основни фракции - Щайнер и Давион. От него зависи как се отнасят те към вас и съответно доколко са склонни да ви поверят някой по-отговорен (и по-добре платен) договор. Освен това, когато искате, ще можете да проверите каква репутация имате в очите на хората - доколко благородни са били действията ви до момента, и колко безчестия сте извършили. Mercenaries дава нагледен пример как човек може да прави добрини не заради мекото си сърце, а от откровен егоизъм - просто за да изглежда по-хубаво в очите на хората.

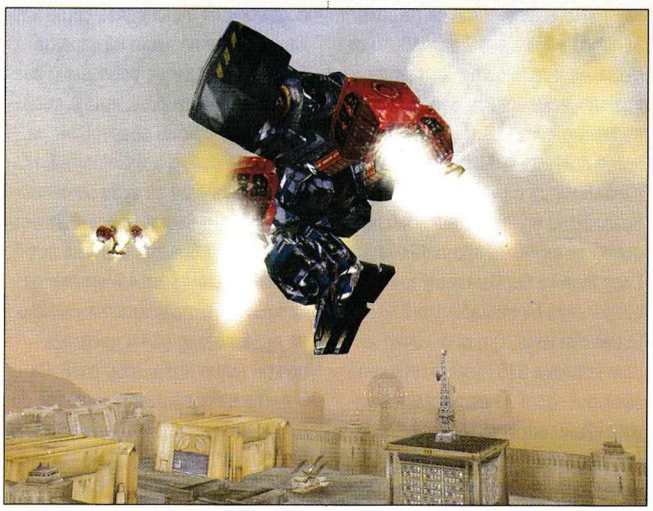
Нововъведение в последния MechWarrior представлява звездната карта. На нея можете да избирате къде да закарате подразделението си, за да изпълнявате мисии. Пътуването обаче не е безплатно, затова човек трябва много внимателно да си прави сметка с какви ресурси разполага, за да не се налага в последния момент преди товаренето на транспорта да се чуди каква част от материалната база да продаде, за да се сдобие с така необходимите няколкостотин хиляди кредита.



Изключение от правилото е когато искате да отидете на Соларис VII. Това е особен свят, който се издържа с модерния през 31-ви век еквивалент на кеча - гладиаторски борби между мекове. Аренте на Соларис представляват идеална възможност да си набавите пари и слава в комплект. Трябва просто да притежавате по един робот от типа на съответната арена. Има състезания за леки, средни, тежки и щурмови машини. Ако спечелите всички, ще можете да участвате в елитните финали на шампионската лига. Това е нещо като абсолютната категория в джудото - може да се запише, който си иска, без ограничения за вида на мековете.

Идеята е, че ако останете без кеш, винаги можете да направите кратък тур на стадионите на Соларис и да изкарате някой и друг кредит, за да продължите с останалата част от играта. На един или два пъти просто ще ви се наложи да направите нещо такова, защото няма как иначе да се сдобиете с необходимите ви за следващите мисии по-добри мекове и оръжия за тях.

Споменах оръжия - тук е мястото да кажа няколко думи за инвентара в Mercenaries. Сред средствата за сеене на разруха има допълнения - споменаване заслужават ракетите с марка Arrow IV Cluster (където ударят няма нужда да се повтаря), тежкият Gauss Rifle (освен, че е тежък, той е и много голям - заема 4 слота в тялото на робота, но пък е далекобоен и мощен), както и (моят любим) Rotary Autocannon 5 - като AC 5, обаче стреля непрекъснато (докато има муниции) и нанася MACA щети за отрицателно време. Естествено, всички по-традиционни пушки - от сорта на ER/Pulse/X-Pulse Small/Medium/Large лазери, PPC-

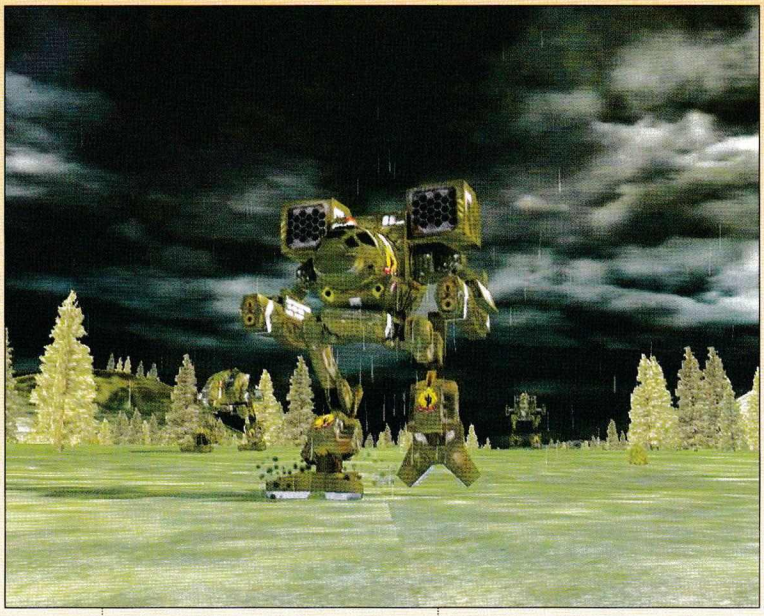


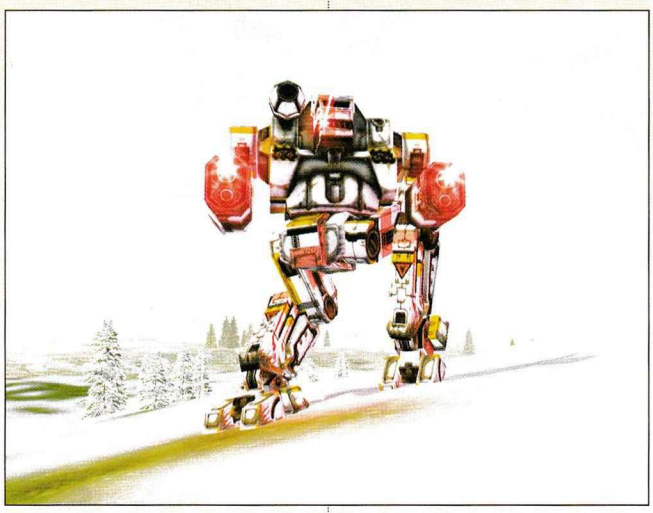
workshop.headoff.com

та, огнепръскачки, Clan/Ultra AC 2/5/10/20, (Streak) LRM/SRM/MRM 2/4/5/6/10/15/20/30/40 и т.н. са си налице, готови да бъдат закупени, измъкнати от опаковъчната хартия и монтирани в тялото на някой мега-смъртоносен гига-унищожителен хипер-мощен ултра-какъвто-си-искате робот.

Сред мековете също има попълнения, но като цяло номенклатурата си остава старата. Най-яките машини все още са Atlas и Daishi - те държат рекорда за тежест и огнева мощ. Има няколко нови щурмови робота, които имат предимство в маневреността и бързината, обаче - кой каквото ще да казва - в тази игра при равни други условия всичко се решава от тоновете. Те означават повече оръжия, по-бързо охлаждане, по-здрава броня, повече допълнителни устройства (като джъмп-джетове, електронни контрамерки, стабилизиращи жироскопи и прочие). Единственото предимство на леките модели е повратливостта, обаче колкото и да е скоростна машината ви, все някога онзи въоръжен с три LBX 20 стотонен Daishi ще успее да ви вземе на мушка. И когато

цели армии мекове от всяка страна. Неприятното е, че в повечето мисии ще трябва да охранявате по нещо, и проблемите ви няма да идват от някаква опасност за вас и съюзните ви роботи, а от това, че някой в мелето е успял да даде два-три точни изстрела по подконвойния ви обект и го е пратил в небитието без да разберете. Това обаче не е най-лошото. Истинските проблеми в Mercenaries идват от другаде. През 90% от времето ще ви се налага да се срещате с някакви врагове на определен пункт (да го наречем условно точка А) от маршрута си. И съответно - да ги избивате. Като унищожите всички, се активира следващата задача, която е свързана с битка някъде другаде (в точка Б примерно). Нещата в мисията са сметнати така, че да имате точно време да стигнете от А до Б - ако се мотате по пътя, на





това се случи - дочуване, драги радиослушатели, до нови срещи. Поне според мен, новите мекове правят Mercenaries по-пъстра, но не добавят кой знае какви невиждани възможности към геймплея.

Истински новото в играта на Cyberlore ще намерите в дизайна на мисиите. Там лежат най-големите плюсове и най-сериозните минуси на заглавието. Хубавото е атмосферата - картите са големи, с по няколко битки на всяка, а към края сраженията започват да се водят от Б ще се случат лоши работи. Дотук добре, обаче противниковите роботи имат навика да отстъпват, когато ги повредите много. В голямото меле човек не винаги може да проследи и унищожи всеки такъв беглец. В резултат някой почти мъртъв Flea (най-лекият мек в играта) се запилява нанякъде из картата - върви, че го търси... Той може да се мотае с часове из околната пустош без да можете да го засечете, настигнете и унищожите с по-тежките си машини. Но, да кажем - настигате го и го доубивате. Какво става? Ами вие се намирате някъде из картата - къде да е, но не в точка А. А в момента, когато лошият умре, от точка Б започват да ви викат спешно за помощ. Обаче вие просто не можете да стигнете навреме, понеже сте гонили врага по цялата околност и сте се отдалечили повече, отколкото дизайнерите на мисията са сметнали за приемливо. Резултатът е, че без никаква ваша вина трябва да започвате нивото отначало. Много е досадно, защото се случва постоянно, от първите до последните мисии.

Мащабните битки пък са поставили друг проблем пред създателите на играта. Колкото повече участници има в една битка, толкова по-малка е ролята на всеки от тях поотделно за изхода на боя - тоест, колкото по-голямо е мелето, толкова по-малко може да влияе на нещата играчът. Това явно не е харесало на дизайнерите, и те са решили въпроса радикално - направили са така, че всъщност вие да сте практически единственото пълноправно действащо лице на бойното поле. Как? Много просто - направили са и съюзниците, и враговете ви абсолютно неспособни да улучват противника. След всички битки нашето подразделение бе унищожило 318 вражески цели. От тях лично аз съм поразил 315. Тоест, общата ефективност на останалите управлявани от компютъра 7 мои съотборници, е по-малко от 1% от моята. Вярно, че съм добър, ама чак пък толкоз... И като вземете предвид, че противниците са горе-долу толкова опасни, колкото и съюзниците ми, можете да си представите защо през цялото време се чувствах като Гъливер в страната на ходещите мишени.

По отношение на оформлението играта е копие на предните си две части - MW4 Vengeance и Black Knight - просто енджинът е същият. Прибавени са два-три нови ефекта за невижданите досега оръжия, баталните сцени са направени по-масови, записани са доста нови реплики за кампанията, но разликите се изчерпват с това. Което всъщност не е лошо, защото създателите на играта са имали възможност да се концентрират върху по-стратегическия, нелинеен геймплей, пазарната система в играта и атмосферата ѝ. Тази част от работата си са свършили добре.

Още от времето на MechWarrior 2 продължението с подзаглавие Mercenaries беше най-качествената част на играта. Свободата сам да определям развитието на действията и съоръжаването с ново оборудване за мен е от особена важност. Без тези елементи се губи многообразието от възможности, присъщо на тази богата игрална система. MechWarrior 4 Mercenaries продължава традицията - макар на пръв поглед да не предлага почти нищо ново, той развива идеята на предшествениците си и ни дава да видим един съвременен MechWarrior такъв, какъвто винаги е трябвало да бъде.

Microsoft Combat Flight Simulator 3
Battle for Europe

Автор: Alex III

Ако трябва с едно изречение да характеризирам последното прераждане на бойния самолетен симулатор на Майкрософт, то ще бъде „игра за начинаещи". Което е странно, като се вземе предвид потенциала на създателите й. Тоест, материалния потенциал.

„Битката за Европа" ни връща във втората половина на Втората световна война – от 1943-та година натам, когато Съюзниците са на път да нахлуят по суша в Европа и да открият западния фронт. За разлика от MSCFS 1 и 2 обаче, тук ще можете да изпитате способностите си не само във въздушния бой, но и в тактическата въздушна война – ще взимате глобални решения за хода на бойните операции изобщо, и за планирането на действията на ескадрилата си в частност. Освен това, разбира се, ще можете да заемете пилотското място на водещия самолет от формацията, и да размажете противника в близък бой.

За съжаление, „размажете" е точната дума. След първите няколко мисии битката се превръща в клане с елементи на лотария. Вие колите вразите, а те се опитват да ударят шестица от тото, за да ви направят нещо. Шансът им е най-голям в полетите, в които нападате укрепени наземни обекти – там преградният зенитен обстрел може да ви прати в менюто за зареждане на игра с единствен изстрел, а вие не можете да направите каквото и да било, за да предотвратите подобна трагична развръзка. Както и да захождате, каквито и маневри и каскади да правите във въздуха, взривът на зенитния снаряд може да ви застигне по всяко време. Мръсните шваби бият през цялото време в мелето – свои, чужди – няма значение, важното е да падат самолети и да се пише актив на батареята. Само дето няма да видите немски самолет да тръгва надолу с дим зад опашката, поразен от разрив на 88 милиметров ерликон. Тази привилегия е само ваша.

Рейтинг	7.0
Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■■
Геймплей	■■■■■■■■■■
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

Производител: Microsoft
Разпространител: Microsoft
Жанр: Симулатор
Сайт: www.microsoft.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 5 часа
Масовост: Ниска
Прилича на: MS CFS серията

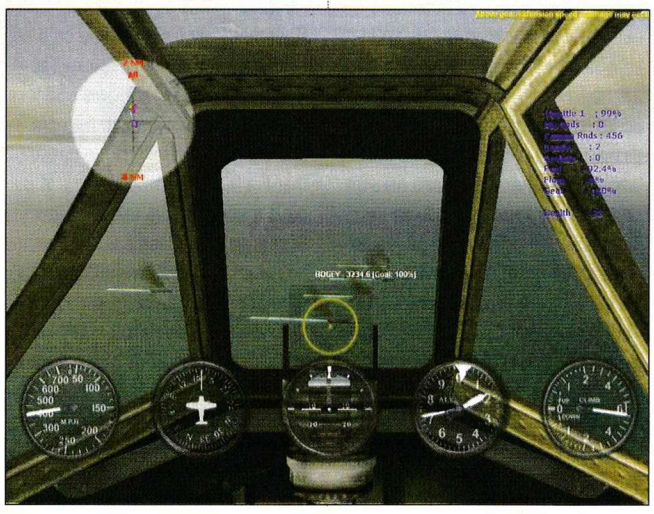
Другото, върху което може без замисляне да се лепне щемпел „Copyright Играча", е интелигентното поведение по време на битка.

За бога, как може в 21 век да се разпространява софтуер с етикет „симулация", в който пилотите на управляваните от компютъра самолети да са кръгли идиоти?

Даже не кръгли, ами сферични, защото новата игра на задморския софтуерен гигант придава ново измерение на думата „глупост".

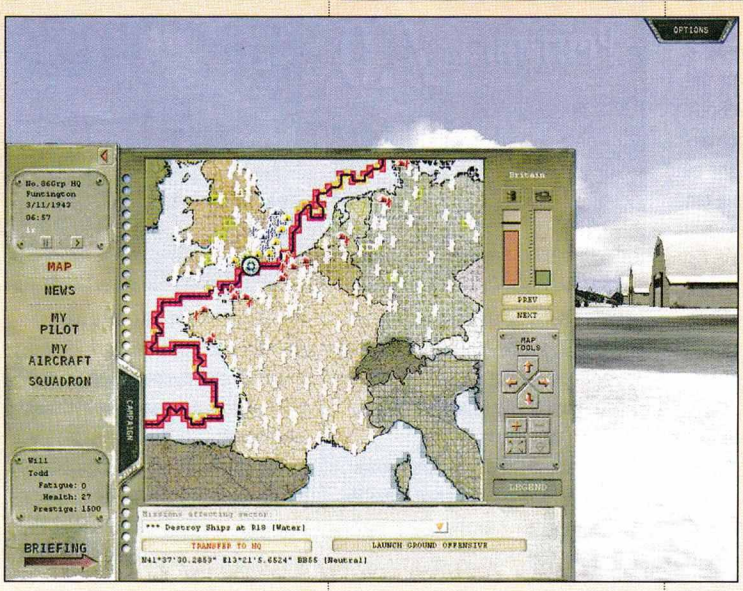
В брифинга на мисиите изрично пише – работете в група, задавайте команди по време на боя, за да можете да изпълните успешно задачите си. За целта разполагате с четири заповеди – „Атакувайте", „Разпръснете се", „Върнете се в строя" и „Помогнете ми". Добре, обаче как да работя в група с някой, който прави каквото си иска?

Пример: излетели сме на прехват на вражески самолети. Формацията се състои от две звена, общо 16 самолета. Наближаваме зададените координати и забелязваме целта – 2 (словом –



workshop.headoff.com

ДВА) месершмита. Захващам единия (това се прави по-скоро за удобство, по никакъв начин не влияе на геймплея) и казвам на моите хора „Атакувайте го!". Те отговарят „Да, сър, веднага, сър!", правят някакво стихийно движение из околното пространство, и десет секунди по-късно чувам по радиото „Връщаме се в строя, сър" – тъпаците всъщност нямат и идея кого съм им казал да нападат, въпреки че в радиус от 10 километра наоколо други вражески самолети няма. Няма какво друго да направя, освен да изпсувам и да се заема



лично с унищожаването на целите.

Кошмарът обаче са мисиите, в които трябва да се щурмува широкоплощна наземна цел, от сорта на фабрика или корабен док. Там сами не можете да нанесете достатъчно поражения. Боеприпасите на патетичния ви изстребител няма как да стигнат за разрушаването на всичките заводски корпуси, складове, превозни средства и помощни съоръжения наоколо (да не говорим за зенитните батареи, които прикриват обекта). Няма какво друго да направите, освен да разчитате на подопечните си. Захващате някой особено тлъст, лесно забележим и прост за улучване склад, и ревете по радиото „Атакувай целта!". После продължавате да хвърляте самолета си във всички посоки с надеждата да избегнете фатално смесване на горивото на машината си с пареща стомана от пръскащите се наоколо снаряди, и с упование следите как цялата съюзна формация прави кръг и се насочва към фабриката... За да установите в ужасен миг на просветление, че те нямат никакво намерение да пускат бомбите си на земята (*„Една бомба само, момчета, едничка... Целта е на 80% унищожена, още бомбичка и можем да оставим целия този ад зад гърбовете си... Не бе, идиоти, не гонете скапания месершмит, той и без това не ви пречи! Ах, вашата ^ %!$%$#%$@!!!!!!*"). Идиоти! С натоварените си с по един тон бомби британски Тайфуни нямат никакъв, ама съвсем никакъв шанс да го настигнат или обстрелят, случайно прелитащия немски изтребител. И ви става ясно, че ще има още доста време да се мятате в мерниците на немските зенитчиици, докато вашите хора се усетят най-сетне и хвърлят по някой и друг килограм експлозив. Не, не можете да се отдалечите извън обсега на противовъздушната артилерия и да изчакате там развръзката на боя, защото в момента, в който тръгнете да се изнасяте, подчинените ви ще се опитат да ви последват. Няма друг начин, освен да седите там и да зяпате безпомощно как абсолютно импотентния ИИ прави серия от безуспешни опити да се държи адекватно.

Физическият модел на играта би бил на ниво в заглавие отпреди пет години примерно.

През повечето време нещата изглеждат нормално, т.е. на екрана се случва това, което човек би очаквал. След което става нещо от сорта на това безкрилото тяло да унищожения ви изстребител да се върти около оста си на място във въздуха в продължение на половин минута, преди да благоволи да падне. Личи си как поведението на летящите машини се симулира с доста грубо приближение, доста „на едро". Моделът на понасяне на щети е съвсем елементарен. Като ви ударят, самолетът започва да реагира по-тромаво на управлението по някоя от осите си, като въобще не са редки случаите само от едно попадение да останете без връзка с елероните на машината си. Повредите много рядко са видими при изглед отстрани. На фона на брилянтната физика на излезлия преди близо година „Ил-2", тази игра изглежда просто смешна.

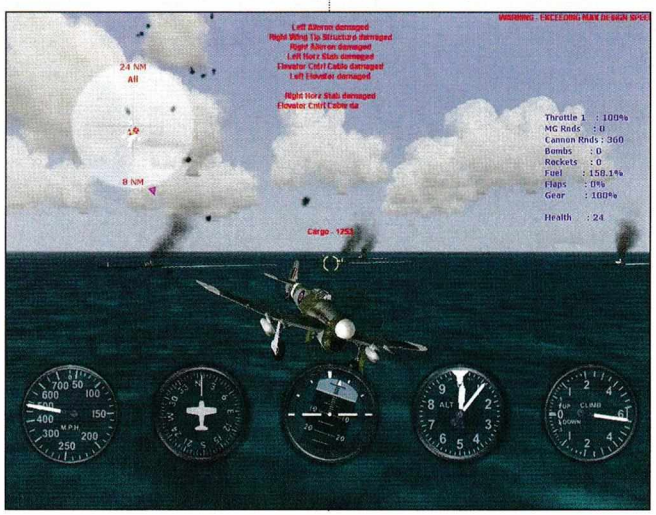
Основната гордост на създателите на „Битката за Европа" е стратегическата част на симулацията.

Идеята е следната: разполагате с картата на Стария континент, разделена на квадратни сектори. През нея минава фронтовата линия. От едната ѝ страна са щабовете и летищата на съюзната авиация, от другата – на Луфтвафе. Можете да избирате с мишката квадратчета по линията на фронта, и за всяко играта ще ви даде списък от възможните мисии, сортирани по важност. Времето тече на етапи от по няколко дни. За всеки етап трябва да си изберете мисия и да се опитате да я изпълните. В зависимост от успеха ви съотношението на силите в този участък на фронта ще се промени, като даже може да се стигне до преместването на бойните действия. Идеята да ви се даде свобода на избор и глобален поглед върху събитията не е лоша, обаче... Нека оставим настрана абсурда някакъв младши лейтенант да взима стратегически решения за хода на войната – да речем, че е приемливо, ако допринася за увлекателността на геймплея. Но това не се случва. През повечето играта е

досадна поредица от еднакви полети! Какво се случва в началото, когато целият фронт минава над океана, например? Ами случва се това, че имате уникалната възможност да избирате между мисии за унищожаване на морски конвои в секторите R23, R22, S22, S21, T20 и така нататък. Голямо разнообразие на пръв поглед, нали? Да, ама всичките кораби изглеждат кажи-речи еднакво отгоре, и след първите 2 полета започва да ви се повдига при вида на немските транспорти в прицела ви. Горките даже нямат с какво да се защитят. Да можеха поне бял флаг да вдигнат... По-късно, когато битката се прехвърли на континента, изборът малко се разширява, но така или иначе типовете мисии са малко - варира само местоположението им върху картата. Пък, да ви кажа, при тоталната липса на релеф на местността, всичките локации всъщност са еднакви, като ги гледаш от въздуха. След първите десетина полета над суша мисиите отново стават повторяеми и монотонни. Разнообразие внасят само гореспоменатите нападения над крупни производствени обекти, но те пък са доста редки – повечето пъти летите срещу транспортни колони, окопани танкове, някоя и друга артилерийска батарея, отвреме-навреме по някой влак или склад с муниции... Както и срещу противникови изтребители и (доста рядко) бомбардировачи. Като цяло – скука, особено при смешната трудност на играта.

Графиката горе-долу бива.

Не че е лоша, обаче в никакъв случай не е нещо заслужаващо специално внимание. Текстурите (особено върху земята) са едрички и размазани, моделите са малко грубички и статични (всичките изтребители от даден тип са еднакви, а и по време на боя не им личи да се чупят), земните обекти стоят като вкопани долу и чакат нещо да се случи (с изключение на влаковете и корабите, които се движат по малко, но „нещото" се случва и на тях със същата лекота). Няма интерактивност, няма го чувството, че човек лети над фронтова линия, където кипят сражения. Долу няма да видите епични танкови битки, отчаяни отбрани и решителни настъпления – вместо това Майкрософт са решили да ни залъжат с неподвижен, мъртъв декор, умело осеян със зенитки, така че човек да не може да се приближи до него твърде много и да разкрие измамата. Кажи-речи единственото изключение от тоталната посредственост на визията са ниските облаци – виж, тях са направили много добре. На човек му се иска да протегне ръка и да ги погали по меките памучни кореми. Горе-долу са докарали и изгледа на водата от въздуха, но всичко останало стои изкуствено и не на място - като сутиен върху манекен с мъжки торс във витрината на треторазреден магазин.



За аудиото може да се каже най-вече, че го има.

За съжаление, не е на нивото си от предната част на играта – там човек можеше да се ориентира за много неща само по звука. Тук няма пространственост на озвучението, всичко е някак плоско, а част от ефектите са сложени само проформа, колкото да ги има. Да речем, когато ви нанесат повреда, свистенето на въздуха около самолета се променя. Обаче се променя всеки път по един и същ начин, без значение как точно са ви ударили и как се е променило обтичането на корпуса. Някой може да каже, че това е несъществен детайл, но според мен човек или се хваща да прави нещата като хората – с всички подробности и тънкости, или въобще не се хваща. Или звукът ще се променя както трябва, или въобще няма да се променя. Средното положение е по-лошо от това въобще да го бяха пропуснали, защото вреди на атмосферата и усещането за истинност.

Мога да продължа да говоря за отрочето на „софтуерния гигант" на мистър Гейтс още дълго. Не съм описал машините (доста малко и на едро симулирани), нито опита за вкарване на ролеви елемент в играта (пилотът ви има три характеристики – острота на зрението, устойчивост на претоварване и здраве, които развивате с напредване на времето, обаче стартирате играта с толкова малко точки във всяка от тях, че направо се чудя как „героят" ви не е освидетелстван за някаква средна категория инвалидност). Мога да кажа няколко думи за мисиите, за тънкостите при управлението на самолетите (всъщност, тук ще ми е трудно, защото тънкости почти няма, просто трябва опит). Мога и да направя (съсипващо за ревюираното заглавие) сравнение с руския аналог на MS CFS – гореспоменатия „Ил-2". Но ако пробвам подобно нещо, рискувам да се окажа ответник в съдебно дело – твърде грубо ще звучи. Затова смятам да спра дотук.

MS CFS 3 не е лоша игра. На моменти може да бъде забавна, понякога даже ще ви представи пред предизвикателство. Обаче в нея няма да намерите нищо, което да не сте виждали и по-рано. Нищо, което да ви накара да ахнете, към което да се привържете, което да ви липсва и след като станете от компютъра си.

workshop.headoff.com

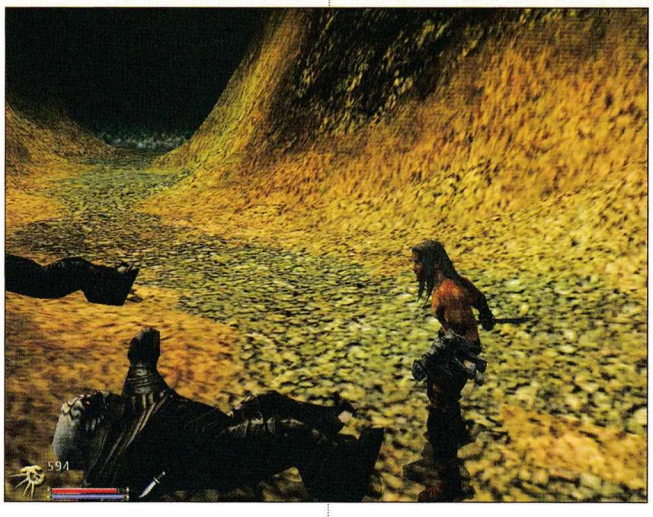
Archangel

Автори: Guerrero&Master

Мястото на ангелите не е на земята.

За това съм абсолютно сигурен. Отнемеш ли дори частица от божествената им аура, заставиш ли ги да стъпят на грешната земя и да почувстват болката, умората, мъката и най-вече страха на смъртните те ще се деформират. Всяка крачка напред ще ги отвежда към пълна забрава за това кои и какви са. Не след дълго от ангела остава само човек - сива черупка, която само си спомня, че някога е била запълнена с нещо повече от земната посредственост. Раковина, чиито звук още не е заглъхнал...

[...това е архангел Михаил или поне земната му форма стиснала до болка Меча на Светлината и стараеща се божественият звук никога да не заглъхне...]



Знам, че не си лирично настроен, че не ти се четат бедните ми метафори. Ти би искал сухичко описание на графиката, движението на камерата и това дали враговете са достатъчно умни, за да се срещнат с твоите изключителни умения на геймър. Истината е, че се стремя да те убедя, че някои игри просто не са спорт, в тях трябва да повярваш, да се отъждествиш с героя, да почувстваш света, в който създателите неусетно те въвличат. Дотолкова, че да повярваш, че зад полигоните и пикселите на екрана се крие нещо... Нещо, което усещаш с душата си...

[...напук на обграждащата го отвсякъде тъма на злото. Единственото, което си спомняше беше нищото, с всичките му положителни и отрицателни страни...]

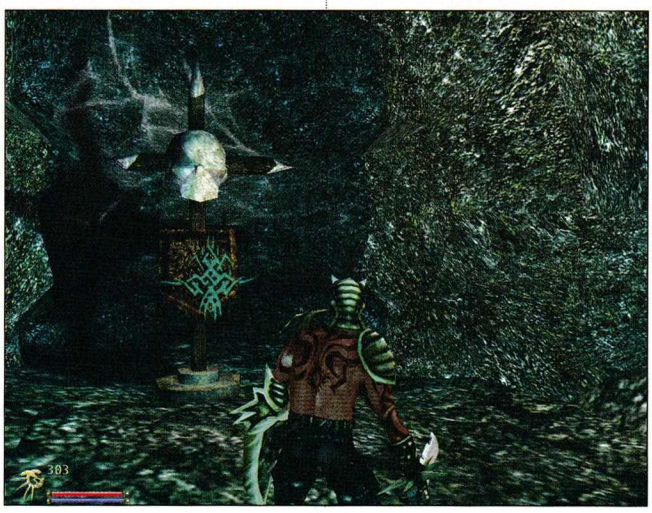
Постепенно нищото се запълва с думи. Думите на четирима монаси от Ордена на Светлината. Думите, набъбват постепенно, пробиват преградата на забравата, разкъсват нищото. И го будят. Думите казват, че някъде там - из пустите, мъгливи полета на света, има някой или нещо, което мисли за Светлината. Мисли как да я погуби.

Вслушвайки се в гласовете

Рейтинг 6.9	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Metropolis Software
Разпространител: JoWood
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.jowood.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Blade of Darkness

Михаил (или Майкъл, както го наричат в играта) разбира, че е надвиснала опасност. Зло! Не само над тази спокойна обител, но и над хората като цяло (колкото и да се опитвам, не мога да кажа - „над света", просто защото злото е част от него, а светът не би могъл да я унищожи - би означавало да се самоунищожи. Тази способност я притежават само хората). И така, без да се колебае ангелът - очевидно изгубил ангелските си способности - приема задачата да възстанови реда. След като преминава краткото обучение при отците в манастира, Михаил получава Меча на Светлината и тръгва. Оглушително скърцане съпроводило отварянето на внушителната решетка, разделяща сърцето на съпротивата срещу злото от останалия свят. Стъпките на ангела отекнали по стария дървен мост и замрели, когато достигнал тревистия остров в средата на езерото, ограждащо манастира. В средата му го чакало нежно създание. Без мръсни мислички, моля. Това бил изпратеният му ангел в нечовешки облик, който да го направлява и помага със знание и съвети. От него Михаил разбрал, че трябва да открие три камъка, които били единственото полезно оръжие в борбата. Ангелът-пазител отвел Михаил в залата на Светлината, пред самия й Господар. Там той получил доспехите си. Вехти били те и не блестели с нищо, с нито една частица суета или алчност, но можели да обърната всяка



смелост в страх и всяка надежда в отчаяние. Променен, не му оставало нищо друго, освен изборът на област на воденето на бой, към която да се причисли - физическа или към магична. Михаил избрал да бъде боец и да побеждава враговете очи в очи. „Така да бъде - боец!" отговорил Господарят. Така и станало. Последвали десетки, стотици битки, докато накрая играта свършила (тоест тя не свършила, но за това след малко). Преди това да стане обаче Михаил достигнал най-напред до едно село, покосено от невиждана чума. Скитал се ангелът сред апокалиптичната картина и търсел първия камък. Навсякъде стърчали бесилки. Често го нападали полу-разложени зомбита въоръжени с лъкове или мечове. След редица перипетии най-накрая ангелът се добрал до виновника за чумата. Странно същество - полу-човек, полу-прилеп. Той обаче го заговорил и Батман му разказал, че е представител на загиващ вид и не таи зло в себе си, а че именно този, който го е пратил да го убие - старейшината на селото е причинил заразата. Разгневеният ангел се върнал и унищожил старейшината-демон заедно с всичките му слуги. След това потеглил обратно, към обителта. Докладвал на абата за случилото се и изведнъж се почувствал много по-опитен и придобил умението да възстановява здраве, използвайки духовната си сила. После отново тръгнал. Стигнал до непозната част от гората. Там пред огромна дървена порта, на малък огън, се греел стар монах. Монахът споделил с ангела неописуемият си тремор да притежава цветята на живота, намиращи се от своя страна в къщата на блатната вещица Навая. Спасителят на света незабавно се насочил към обвитото от мъгли блато. Убийствата на различни блатни чудовища го направили още по-опитен и той вече можел да избира между умения като Регенерация (втора степен), Нощно Виждане, Свещен Щит, Божествена Аура, Боец (втора степен) и няколко други. Също така намирал много оръжия по пътя си като лъкове, едноръки мечове, тежки двуострие брадви и леки

извити ками. Но той не взел нито едно от тях, въпреки че те нямало да изразходват от духовната му енергия, както това правел Мечът на Светлината.

Размахвайки го и използвайки умението си на боец, Михаил стигнал къщата на вещицата, изклал охраната и се счепкал в тежка битка с изчадието. Все пак накрая успял да надделее и без да губи и миг, се шмугнал в подземието и откраднал нужните предмети...

Два дни по късно...

Архангелът се влачи уморено из чернилката на земните недра. Потоци лава, топящи скалната маса на галериите, смекчават суровия пещерен мрак. Пространство е пронизано от сталактити напоени с кръв. От няколко часа Михаил е неуязвим за физически атаки и единственото, което забавя движението му са отегчителните скокове над. Найнакрая спасителя на света успява да се добере да изхода. От светлината го дели една обикновена метална ръчка. Ръката на ангела се пресяга да я дръпне...

ЧЕРЕН ЕКРАН

Преиграх ситуацията от някой по-далечен сейв...

ЧЕРЕН ЕКРАН

Започнах да играя от самото начало. Стигнах до проклетата ръчка. Там ме чакаше...

ЧЕРЕН ЕКРАН

Ъпдейтнах драйверите, търсих пач в нета (не намерих естествено), преинсталирах Прозореца...

ЧЕРЕН ЕКРАН

Бях дотук, благодарение на даровитата природа на идиотите от Metropolis Software. Но въпреки всичко благодаря ви пичове, че ме отървахте от задължението да минавам тъпия ви търд търсън докрай. То нито историята му като история (ангел спасява света, като в същото време той самият си има ангел хранител!); нито управлението удобно (Михаил може да прави такъв стрейф, че колегите му от Unreal да се изядат от яд, но с това се изчерпват всичките му достойнства); нито камерата удобна (малоумна е правилното определение); нито системата за бой интересна (макар Михаил да наподобява Blade, при двубой между двамата небето ще олекне с един ангел), нито куестовете, изчерпващи се с „иди убий злия демон, ако ти се иска да продължиш" ще те заинтригуват, нито системата за разпределение на експириънса (която въпреки своята рахитичност и елементарност е в основата на твърденията, че Archangel е полу-RPG полу-екшън).

Има само две неща, които са перфектно изпипани и това са артът на менютата и невероятно удобната система на инвентара, в която до всеки предмет или оръжие се достига благодарение на един клавиш и едно натискане на мишката. За изкуствения интелект мога само да кажа, че биковете от испанската корида проявяват по-голяма мисъл докато атакуват. Те поне завъртат главата си така че да намушкат тореадора, докато кратуните от Archangel, щом те видят се засилват по една мислена линия и евентуално удрят, ако в края й се намира нещо - няма значение какво. Това е първата игра в която виждам как въоръжено с боздуган зомби налага бясно едно изсъхнало дърво.

Като заключение какво да кажа? Archangel е като разреденото вино, пак може да те напие, но вкусът просто не същият.

workshop.headoff.com

Harry Potter

And The Chamber Of Secrets

Автор: Snake

Тънката струйка дим, родена в пламъчето на фаса, затанцува в нежните обятия на няколко въздушни течения с неясен произход и се плъзна покрай десетките висящи във въздуха свещи към тавана на студентската стая.

-Яко! - изкоментира прегракнало Хари след като едно впечатляващо силно засмукване замъгли кръглите стъкълца на очилата му.

Ритмичното движение под завивките спря и над косматата гръд на кльощавия младеж се подаде рижата глава на Хармаяни:

-Дай да си дръпна - помоли младото момиче с изкусителен тон.

Хари й подаде омачканата цигара и прокара колебливо пръсти през гъстите й коси.

-Ако Рон ни сгащи ще ни убие - отбеляза младият магьосник, докато се намествваше по удобно. Леглото, което бе преживяло някои особено неприятни сътресения в последните няколко часа, проскърца отчаяно.

-Аха - промърмори отвеяно Хармаяни, зареяла отвеян поглед в летящите край тях свещи.

-Но пък беше божествено. Особено когато в кулминационния момент кастна Петрификус тоталус и парализира трайно отделни части от мен.

Хармаяни леко се изчерви, но май причината беше в дима от добре гледана хогуортска магическа трева, изпълнил дробовете й:

-Мда. Аз пък чак сега разбирам защо си шампион по Куидич. Владееш до съвършенство магиите за управление на метлата. Особено командата "нагоре!"

Хари махна вяло с ръка със скромна усмивка. Хармаяни отново хлътна под завивката и клетото легло отново запя тъжната си, протяжна песен. Камерата учтиво напусна задимената стая на студентските общежития към Хогуортс и се плъзна към обсипания със звезди небосвод, където, край светлото лице на пълната луна, се изписаха с красиви букви думите: Хари Потър и Мъгълският пай.

Шегичка, бе. Просто като гледам как всяка година излизат по една книга, един филм, няколко игри и десетина нови серии от екшън фигурки за очилатия магьосник като нищо в скоро време ще дочакаме и произведение, в което вече не чак толкова малкият Хари ще размахва и други неща освен магическата си пръчица. Индустрия, какво да я правиш.

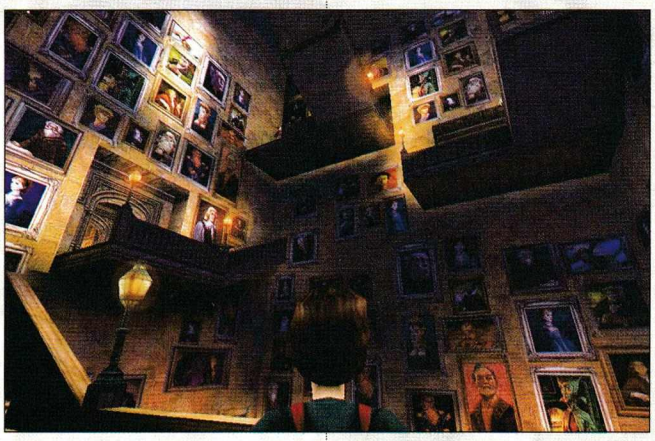
Настоящата игра е второто произведение на EA по темата и пряк наследник на аналогичната миналогодишна изцепка Harry Potter And The Philosopher Stone. Догодина по същото време най-вероятно ще си играем със Затворника от Азбакан, в случай, че съм прочел правилно заглавието на третата книга от купчината, която вече второ момиче се опитва да ми пробута с обяснението, че "били чудесни". Може и да са, но както бях казал и преди време цялата тази гигантска индустрия и опитите един обикновен детски герой да бъде превърнат в институция нещо ме дразнят. Пък и след тези две игри, ако още веднъж чуя или прочета думата "Флипендо" смятам да получа тежък алергичен шок.

Но нека караме по ред. По ирония на съдбата двете игри, които ще ти представя в този брой са двата най-сериозни филмови конкурента на декемврийския екран по света и у нас. Но докато в света на двадесет и четирите квадрата и перото и белия лист дребният очилатко няма дори и бегъл шанс да се сравнява със - съответно - кино шедьовъра на Питър Джаксън и фундаменталния текст на Толкин, на монитора в стаята ти Хари Потър може да се опре без особени проблеми на изцепката на Vivendi със Задругата на пръстена. Което в никакъв случай не значи, че The Chamber Of Secrets е бог знае колко добра игра. Просто Fellowship-а е твърде глупав.

Историята на HPATCOS (ебати абревиатурата) следва плътно тази на филма, а предполагам и на книгата. Преди много време в Хогуортс гадните представители на

Рейтинг	6.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: EA
Разпространител: EA
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.ea.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Harry Potter



Слидерин са се борили със зъби и нокти срещу идеята любимото им учебно заведение да бъде посещавано от нечистокръвни магьосници. Тоест такива, чиито родители са си обикновенни хора и предпочитат да си претоплят кафето в микровълновата наместо да мятат файърболи по него. Естествено представителите на другите три дома се преборили за мира, равенството и демокрацията и желанието на злите магове за чистота на хогуортската раса не срещнало никакво разбиране. Тогава баш Слидеринът направил тайно нейде из Хогуортс така наречената Стая на тайните, която като се отворела някой ден щели да станат някакви мизерии и учениците от мъгълски (това значи немагьоснически, ако не си запознат с Роулинговата терминология) семейства щели да го продухат много здраво. От наш Хари очевидно се очаква да оправи въпросните мизерии.

Основната игрална схема е съвършено идентична с тази от предишната игра - на монитора ти се редува ходене на училище и усвояване на нови магии и следване на основната сюжетна линия, като за привкус на равни интервали от време са добавени мачове по куидич и новозамислените магьоснически дуели. В много отношения Стаята на тайните напомня повече на - доста кадърно направен, признавам - експанжън към миналогодишния Хари Потър, отколкото на някаква наистина нова игра. Въпреки това не мога да си изкривя душата и да не призная, че повечето от нещата, които ме подразниха във Philosopher Stone са оправени, ръбовете из геймплея са загладени, степента на трудност е леко завишена и като цяло настоящата игра е доста по-приятно забавление от първата си част.

Както е видно и от скрийновете в основата си TCOS е търд пърсън екшън, в която се мотаеш с Хари из някои наистина красиви и разчупени нива създадени с все още бъдещият възхите Unreal-ски енджин и изпълняваш серия от малки мисии, следващи извечната игрална схема "иди еди-къде си и вземи еди-какво си", като "еди-какво си" може да варира, както следва:

1. "една голяма жълта звезда", която се явява финала на поредното учебно изпитание. Учебните изпитания, в общи линии, представляват някакъв препълнен с неприятности от различен род лабиринт, в който трябва да намериш въпросната звезда за определено време. Такова изпитание, както знаеш ако си играл първата част, ще трябва да преминаваш всеки път когато научаваш нова магия в някой от часовете. Основните пъзели по време на изпитанията, логично, са свързани главно със съответната магия. Така например, ако току-що си научил магията за премахване на зелена ектоплазма те очаква лабиринт, в който навсякъде е натъпкано със зелена ектоплазма, учтиво чакаща те да я премахнеш. Тук си струва да се спомене и, че усвояването на новите магии е доста по лесно от първата част, където трябваше с уверена ръка да преведеш курсора на вечено зацапаната си и крайно непослушна мишка из плетениците на някаква фигура. Сега целият номер се прави с клавиатура и е крайно елементарен.

2. "някаква глупост, като например поредната съставка за тайнствената отвара на Хармаяни". Това са мисиите, развиващи основният сюжет. Същите като горните, но предполагащи използването на повечето магии от инвентара ти.

3. "златния снич", по време на някой от десетината мача по Куидич, които трябва да преборишь в хода на играта.

4. "здравето на някой колега магьосник" по време на новозамислените и крайно глупави, по моему, магьоснически дуели. Те представляват следното нещо: стоиш си с конкурента на някакъв терен с вид на тенис корт и можеш да му хвърляш една от трите налични за дуелни цели магии - офензивна, дефензивна и неутрализираща. Проблемът е, че от последните две нямаш особена полза, защото основната стратегия в случая е "метай по копеленцето онуй нещо с червените визуални ефекти, докато спре да шава".

5. "всякакво вкусови бобчета" търкалящи се в промишлени количества навсякъде из нивата. За разлика от предишната серия, където нямаше особена полза от тях, тук можеш да ги разменяш за някакви по-полезни вещи с търгашки настроените си съученици. Имаш и едно специално ниво, претъпкано с бобчета, до което имаш достъп след успешно преминато изпитание и из което ще можеш да се мотаеш за време, зависещо от това, колко бързо си се справил с изпитанието.

6. "карти с магьоници" - в играта има общо сто и една такива, разделени в три серии - златни, сребърни и бронзови. За всеки десет събрани карти получаваш бонус към здравето си, а когато събереш всичките ще можеш да отвориш една тайна стая (или ниво?) в Хогуортс

Колкото и странно да звучи, повечето от горните дейности са сравнително забавни и играта може да се окаже повече от увлекателна, ако си в правилното настроение за нещо инфантилизирано и безсмислено. Нямаш практически никакъв шанс да закъсаш някъде, защото - поради очевидния факт, че това все пак е детска игра - степента на трудност е освежаващо занижена. Така например по никое време няма да ти се наложи да избираш сам каква точно магия да приложиш в даден случай, защото зачислената ти магическа пръчка ги разбира тези работи и винаги прилага най-правилния спел за ситуацията. Което обаче не значи, че в Хари Потър и Стаята на тайните няма никакво предизвикателство за геймъра. Както много добре знаеш солта на екшън жанра (поне доскоро, преди "праволинейност" да се превърне в нещо като мото на производителите) много често са тайните местенца, където - ако в спонтанен пристъп на гениалност сетиш да настъпиш лявото дърво в камината или да натиснеш стената вдясно от семейния портрет - можеш да си намериш нови оръжия и муниции. Е, Стаята на тайните, както и предишната си част, е основана на така наречените сикрет плейсове. В тази игра има повече тайни места отколкото в десет средностатистически екшъна взети заедно. Из тайните места се намират основно бобчета и карти, а подлата идея на авторите да те принудят на намериш пълният набор от последните може сериозно да те вманиачат да обходиш внимателно всяко тайно кътче на Хогуортс.

Това е. За класическо оплюване така и не остана място, но пък и настоящата ѝ липсват някакви кой знае какви достойнства, за да им противопоставям критики. Пак повтарям - в подходящо настроение HPATCOS е доста адекватно забавление. Пък и е доста по-продължителен от повечето екшън-заглавия в последно време, да му се ненадява човек. Предполагам, че ако си почитател на Потър-индустрията, така или иначе ще си купиш тази игра, а ако не си - шансът дори да ѝ обърнеш внимание е минимален. Така че защо си губя времето да ти ги пиша тези глупости?

workshop.headoff.com

Roller Coaster Tycoon 2

Автор: Damond

Винаги сте си мечтали да посетите Дисниленд, но досега сте били принудени да задоволявате екстремните си желания главно в крайморските лунапаркове, чиито кулминационни забавления обикновено са блъскащите се колички или гондолата? Е, край на сълзите. Не, нямам излишен билет и виза за Франция. Но мога да ви предложа да се потопите в увеселително-парковата атмосфера на Roller Coaster Tycoon 2.

Сещате ли се за онези тийнейджърски филми, където главните герои щастливо пищят, докато вагончетата на поредното страховито влакче се спускат стремглаво надолу?

И после слизат позеленели и повръщат с щастлив блясък в очите. Точно тези писъци (звукът от повръщане не е пресъздаден, сори) ще ви посрещнат още с инсталацията и ще ви преследват като кошмар през цялото време. Имах усещането, че дори и будка за хот-дог само да им направя, пак ще викат... Може би атмосферата си е такава - иди в лунапарк и си излей душата. Или обяда, примерно.

Та като стана дума за храна - туй е едно от основните неща, въртящи се в главите на уважаемите посетители - ядене, пиене и bathrooms или по нашенски - кенефи. Желанията на клиентите ви са доста важен критерий и съобразяването с тях е основният, ако не и единствен път към успеха. Освен това е добре да си имате едно на ум за честата и реалистична смяна на климатичните условия във виртуалния ви парк и за това, че е добре да предвидите и такива съоръжения, които да могат да се използват, когато плисне дъжд и масата от посетителите ви се юрне към изходите.

Различните въртележки, гондоли, влакчета, мини (мини? противопехотни?! ей такива паркове харесвам! – бел. Snake) и прочие забавления си имат характеристики, свързани с тяхната привлекателност за гостите, посещаемост, разни физически параметри (естествено предадени в твърде неясни ни мерни единици като мили и футове, но какво да се прави); определен капацитет, а - както се оказа в един момент - и оптимална цена на билета. След едночасови флуктуации (колебания има предвид колежката, но ни е твърде начетена – бел. Ред) в интервала от $5.00 и $7.00, например, идеалната цена за едно от съоръженията ми се оказа $6.20.

Рейтинг 5.9	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Chris Sawyer
Разпространител: Infogrames
Жанр: Симулация
Сайт: www.rollercoastertycoon2.com
PC: PIII 300, 64MB RAM, 8MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: Roller Coaster Tycoon

Графиката е от зората на Sid Meier`s Civilization.

Може да е грозна, но за сметка на това е шаренка. Много шаренка. Заболяват те очите. Няма нещо такова като приглушен тон, всичко е ярко и весело. Което в съчетание с жизнерадостната музика събужда тъмни креативни сили - разбирай желание да построиш кула, само за да гледаш как количката ще изхвърчи от върха и на връщане ще се забие в нея, експлодирайки. Човечетата са изключително забавни след първия половин час (когато вече си усвоил всички възможни начини да ги избиваш, явно – бел. Snake). Суперлативи обаче не могат да се кажат за pathfinding-а особено що се отнася за хората от персонала ти. Ако имаш двама механици и две повредени съоръжения по едно и също време, задължително всеки от тях ще се насочи към по-далечното, минавайки междувременно за пуканки! И разбира се, ако случайно, подчертавам, съвсем случайно се отзове до близкото, ще го подмине като телеграфен стълб. Нека да кажем две думи за въпросния

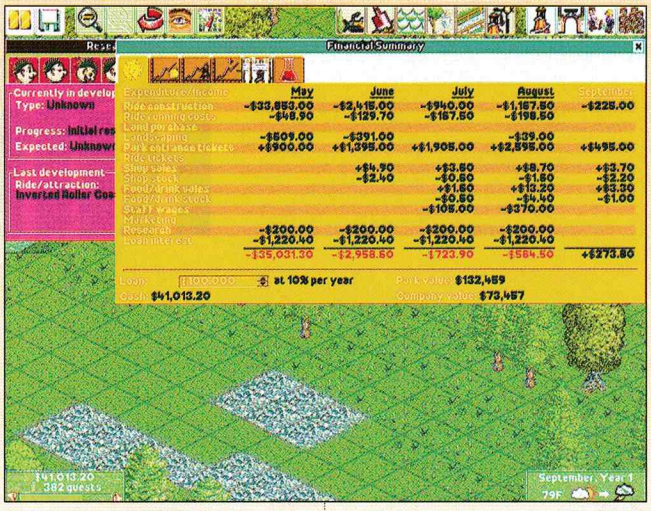
персонал щом така и така сме отворили темата. Така наречените handymen се занимават основно с поддръжката на парка. Разбирай – с почистването на дребни бели, червени и жълти неща от пътечките. Тъй като посетителите са възпитани, те не само не тъпчат зелените площи, но дори и не хвърлят боклука там. Значи движат си се само по пътеките, и през ум не им минава да се отклонят (освен, за да се загубят). И ако в този момент перверзното ти съзнание те накара да махнеш сграда или път и... хората плавно падат от височина 4-5 м. Нищо не пишеше в менюъла за подобна садистична опиця. Веднъж паднали на земята хорицата, се втурват, обхванати от паника, към най-близкия път. Имах веднъж и тежък случай – един от гостите се удави, докато премахвах мостчето, по което ходеше... толкова нощи вече чувам виковете му за помощ, виждам как се показва на повърхността на водата все по-рядко и по-рядко... и изчезва в един момент. Единственото, което остана, е кратък надпис в червено... (много ви моля, оттук на сетне на колежката да се дават само игри, в чиито заглавия фигурират думите blood, gore, massacre, sadism, assassination и пр; тя очевидно ги разбира тези неща – бел. Snake към колектива)

Но нека се върнем към попрозаичните неща от геймплея. В зависимост от режима на игра в RCT2 можете да започнете с: 1) територия с определен размер, на която трябва да построите собствен парк; 2) реално съществуващ такъв от веригата Six Flags, който трябва да се поддържа и по възможност доразвива; 3) само площта на някой от петте Real Parks, върху която строите съоръжения.

Идеята в повечето случаи е за определен период от време да достигнете някакъв брой посетители и съответно рейтинг на парка, по-рядко - цена на билети, постъпления от тях, стойност на самия парк и т.н.

Производителите отбелязват като голям плюс наличието на Real Parks и ако не сте някой фанатизиран tycoon-gamer, им хвърлете някое око, определено помага, защото за съжаление tutorial-ът няма да свърши особено добра работа. За сметка на това указателните надписи по екрана изчезват достатъчно бързо, за да не успее да ги прочете и представител на англоезичните страни :)

Такааа - стигаме до любимата ми част или Roller Coaster Designer! Мястото, където мечтите стават реалност, където всеки може да се почувства като бъдещ инженер (друг е въпросът дали иска) и да направи своя собствен roller coaster. Естествено това е трудничко - защо според вас хората учат по 5 годинки, а? Ами например за да се сетят, че когато едно влакче трябва да изкачи стръмен наклон, му трябва и нещо, което да го издърпа дотам. След като съоръжението е готово, може да го тествате и ако всичко мине нормално, да си го сложите в някой свой парк. Доколкото разбрах, има и готови roller coaster-и в Интернет, въпреки че изпитвам огромни съмнения относно

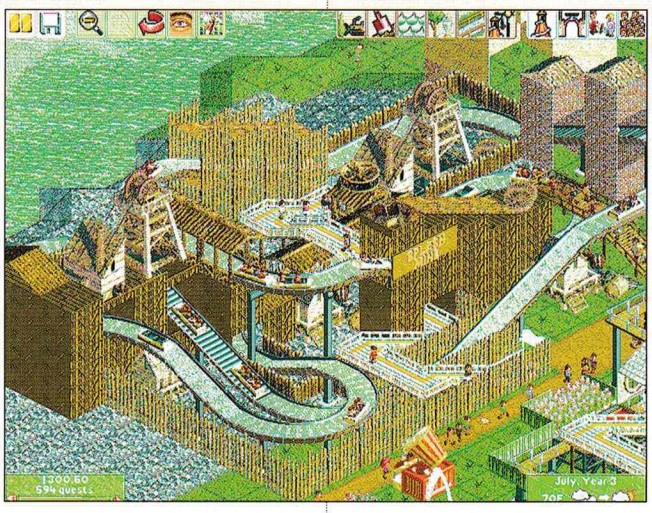


душевното състояние на някой, тръгнал да ги сваля. Ама лошо няма, важното е да се радват хората.

За икономическата страна на играта не може да се каже нищо особено ново. Парковата ти одисея започва с вземането на един крайно ограничен заем. Пробвах се да поувелича сумата, ама тези банкери много грубо режат да ви кажа! Единственото, което се иска от теб, за да увеличиш драстично получената сума е графиките, показващи Cash, Park value и Weekly profit на любимия ти парк, да се движат нагоре. Доста важно за целта се оказа финансирането на отдел Research and Development и рекламата.

Ей, ама аз нищо не ви казах за звука! Всъщност казах ви, ама може и да не сте обърнали внимание. В тази игра предимно се пищи. Всички останали звуци са еднообразни и не по-малко дразнещи. Похвална ми се стори единствено опцията към всяко отделно увеселително съоръжение да е прикачена специфична мелодия.

На финала честно ще си призная, не съм любител на Tycoon-и и подобни симулации, но смятам, че RCT2 е доста забавна, игрица. Може да се окаже дори вманиачаваща, ако не внимавате :). Тъй че, попадне ли ви отнякъде, пробвайте я. А ако сте фен на първата част и на останалите клонинги от този сорт, направо е задължително да го направите.



Six Flags, Inc. е най-голямата регионална компания за Theme Park-ове в света. Притежава 39 парка в Северна, Латинска Америка и Европа. Park Management Corp, Six Flags, Inc. управлява и Six Flags Marine World близо до Сан Франциско, Калифорния. През април 2002, компанията отваря и Warner Bros. Movie World в Мадрид. През август 2002, Six Flags се сдобива и с Jazzland Theme Park в Ню Орлиънс. Парковете имат над 50 млн. посетители годишно от цял свят.

workshop.headoff.com

Ring 2

Автор: Chappy

По(сл/р)едният куест на Cryo...

Малка стая, изпълнена с типичен редакционен безпорядък, излъчващ мрачна индивидуалност. Една маса, два стола и един компютър, заровени в купчини списания и пепелници, напълнени догоре. Стоим и се гледаме кръвнишки. Редакционна среща. То е ясно кой кого. Въпросът е кой ще издържи докрая.

- Колега, лоши неща си писал за Zelenhorm-а в предния брой.

Тишина. Навеждам глава, та поне да изглеждам смирен.

- Не може така, колега. Какво ще кажат читателите? Че ние тук в Gamers' Workshop само чакаме някой куест да излезе, и го смазваме от критика!

- Ама той наистина беше...

- Баланс трябва! Баланс! Ще рекат читателите, те копелетата нещо им е крив света и на куестовете си го изкарват... Трябва ни статия за добра куест игра и то веднага!

Запазвам мълчание. Добра игра?! Добре де, откъде по-дяволите ще намеря добра куест игра през 2002-ра година! Имаше една Syberia, но друг я лапна. В кутията с дискове се въргалят само осиротели дискове на Canal+, до които никой не смее да се докосва, сякаш французите ги тъпчат с антракс. И все пак, съдбата е решила да се смили над едно от най-невзрачните си чеда в този момент. Сред покритите с прах дискове намирам нещо различно. Ring 2, игра която трябваше да излезе под знака на Cryo, но французите сдадоха багажа в средата на тази година.

- Ами можем да пробваме с Ring 2...

- Ring 2... Като Lord of the Rings 2, дето ще излиза тази Коледа? Прекрасно! Тъкмо ще привлича интерес!

- Ами всъщност не е по Толкин, а по Вагнер... По точно опит да се поднесе действието от операта "Пръстенът на Нибелунгите" в опростен, модернистичен и полу-фантастичен вид. Авторите са следвали точно събитията по германско-скандинавската версия на Вагнер за Зигфрид и Брунхилда, но са ги пренесли на фона на стиймпънк декори и галери, кръстосващи космическото пространство.

- Няма значение, те читателите това не ги бърка. Кой геймър в днешно време знае кой е Вагнер! Кой ходи на опера!?... Виж, това с космическите кораби го бива.

Бях принуден да се съглася с последното. Играта наистина много напомняше на класическата серия Inca в това отношение.

- Тя и историята я бива. Играчите поемат ролята на Зигфрид, който се сдобил с могъщия меч Нотунг, изкован от Вотан във Валхалла, след като лично е изкормил гиганта Фафнер (в ролята на огнедишащ дракон) и лично се е изкъпал в кръвта му, и е спасил от магическия сън валкирията Брунхилде, в началото на играта изпада в абсолютно кофти ситуация - крал Гънтър, на който Зигфрид служи, е решил, че му трябва едра, оправна жена и е хвърлил око на валкирията. Принуден да отведе своята любима във вериги на вече определена сватба между нея и монарха, нашият герой определено има над какво да размишлява при дългото междузвездно пътешествие. Поголямата част от играта се развива именно във спомените на Зигфрид - от ранното му детство през перипетиите около спасяването на неговата любима чак до момента е време да спре със спомените и собственоръчно трябва да промени съдбата, наложена му с заповедта на краля. Играта е разделена на 13 глави, като между всяка от тях има не особено красиво, но затова пък оригинално замислено филмче, свързващо отделните моменти от епичното приключение.

- Драматично.

Почесвам се бавно и замислено, търсейки някой интелигентно звучащ отговор, който да обобщи казаното дотук.

- Ъхъ.

- Определено ще се хареса.

- Щом така мислиш.

- Просто няма начин. Особено ако графиката е триизмерна, в тре-

то лице и може да играеш с Брунхилде.

- Не можеш да играеш с Брунхилде.

- Кофти.

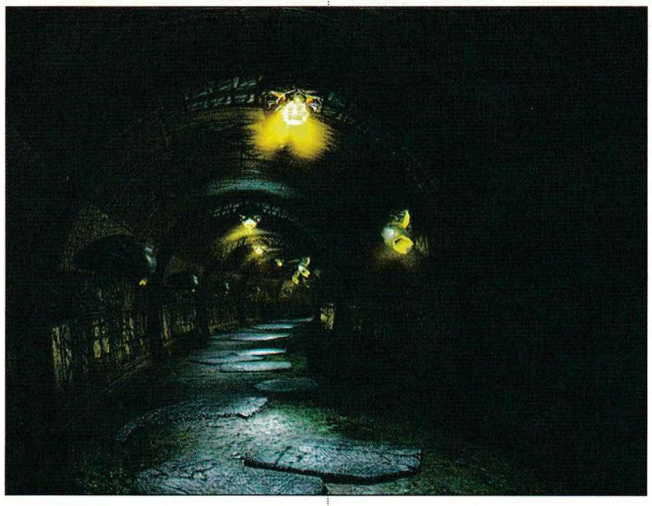
- Но иначе играта е триизмерна и е в трето лице. Или поне се опитва, през повечето време. Авторите от Axel Tribe са осъзнали защо издателят им Cryo гушна букета преди няколко месеца и отдавна са се подготвили да излязат от клопката на типично Myst-аджийските игри. Основно играта е триизмерна с предварително рендирани, мрачни, но доста добри декори, като управлението става с клавиатурата. Моделите са дървени като кукли Барби и придвижването им е изключително разочароващо и бавно. Когато обаче играчът се приближи до дадена загадка или по-сложен предмет действието преминава в първо лице подобно на Myst-аджийските куестове. На теория звучи добре защото се смесва най-доброто от двата типа приключенски игри, но на практика нито триизмерният режим дава някаква интерактивност, нито този от първо лице е толкова удобен, както при другите куестове на cryo. Интерфейсът е дръпнал една крачка назад, особено по отношение на оперирането с предмети.

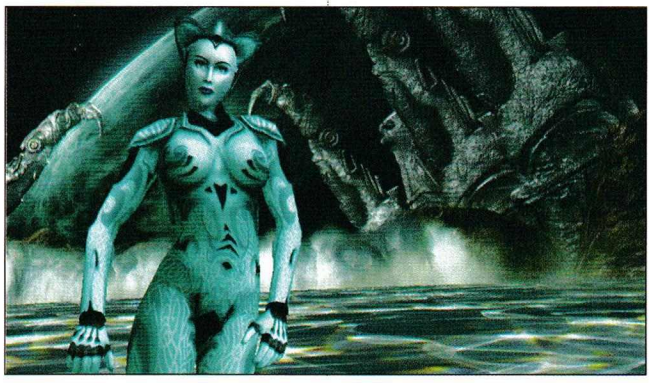
- Задълбаваш, колега! Признай, че копелетата поне са се постарали да променят нещо!

- И наистина са променили! С добавянето на триизмерни персонажи явно са преценили, че е време в куестовете да се добави повечко екшън и затова са натъпкали играта с прекомерно много ситуации в които рефлексите, а не интелектът решават изхода. Според легендата Зигфрид е почти недосегаем, след като е придобил мощта на Фафнър и меча Нотунг, и могъщ също толкова, колкото боговете, но затова пък в играта мре на поразия. Екшън моментите са напълно нелогични. Повечето са свързани с избягване на препятствия за определено време, което в комбинация с малко дървеното придвижване не е особено лесно. Има ситуации, в които Зигфрид, независимо от невероятните си бойни способности, трябва да избягва най-обикновени пазачи. Върхът на наглостта е финалната битка с Вотан в края на една от главите, където битката се провежда автоматично без каквато и да е намеса на играча. Излиза, че преодоляването на препятствия и криенето от пазачи е по-важно от финалният двубой.

- Но поне можеш да се записваш навсякъде!

- Но пък се налага често. По много причини, сред които сложността, играта се нарежда на опашката. Ring 2 е крайно бъгава игра. Може би най-бъгавият куест появяваше се въобще през тази година. След инсталация играта зарежда по подразбиране графични настройки за 3dfx видео карти, което води до проблеми с графиката - изображението стартира в режим 640x480, но с пропорциите на 800x600. Резултатът е че 1/4 от екрана остава извън него. Промяна на тези настройки е възможна от конфигуриращата програма, но тя пък често се скапва при опит за записване на новите насторойки.





- И как я игра тогава, ако мога да запитам?

- Ами...

- И не ми казвай, че и ТАЗИ игра си я играл само 15 минутки като Zeleghorm-а!

- Не, всъщност се налагаше ръчна промяна в данните записвани в регистратурата, за да се реши проблема. Но това пък доведе до автоматично изхвърляне в Windows за най-малката причина, като например при преминаване от игра към видеоклип и обратно. Понякога при влизане в менюто за записване, което е достъпно с бутон F1 играта изхвърля отново - точно преди да се е записал човек. Единственият начин да се играе е ако преди всеки видео клип се излиза от играта, променят се настройките и след това се изглежда клипа, записва се след това и отново се извършват настройки в регистратурата...

- Мазохисти си падаме, а?

- Донякъде. Без пач играта е напълно неизползваема, освен за притежатели на Voodoo карти.

- И смяташ да кажеш това в статията, така ли?

- Ами истина си е.

- Няма да стане... То от това статия въобще става ли! Боклук!

- Ами...

- Добре, какво все пак би им казал на читателите?

- Ами играта е посредствена. Добър сюжет и поносима графика се борят на фона на объркана концепция, разпъната между класически загадки и посредствен екшън. Има идея, която обаче е изпълнена с толкова пробойни, че трудно може да бъде взета насериозно. И като финал - повече бъгове, отколкото е допустимо в една игра. Истината е, че загляавието трудно става за игра - доказателство за това е, че Dreamcatcher са забавили издаването й в US поради качествен контрол, а играта вече обра псувните на феновете след излизането си във Франция и германия.

- От това статия няма да стане.

- И аз така мисля...

- ...

- ...

- Една мрежичка?

- Може.

workshop.headoff.com

The Gladiators

Автор: Balrog

Рейтинг 8.7

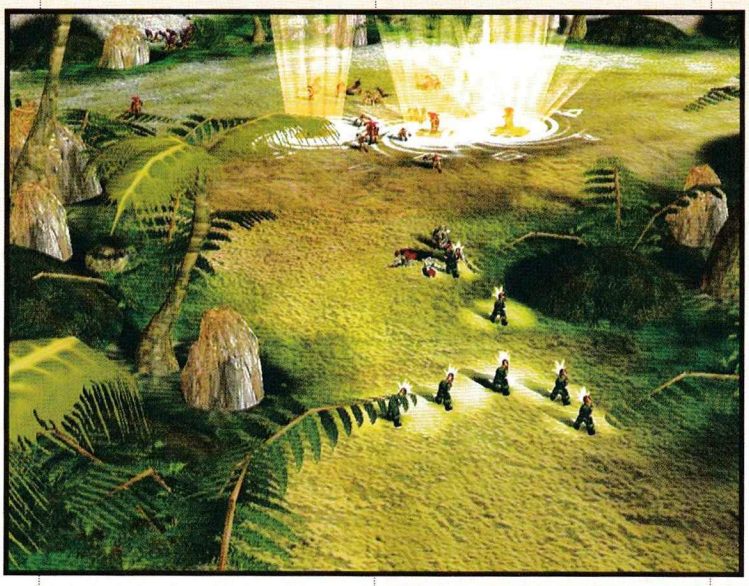
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Eugene Systems
Разпространител: Arxel Tribe
Жанр: Стратегия
Сайт: thegladiators.arxeltribe.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Myth

Историята

Годината 1976. Мястото Зона 51. Американското правителство решава да изследва черните дупки и за тази цел изпраща космически кораб с хора на борда. Капитан на кораба е майор Грег Д. Калахан, току що пуснат от военния затвор.

Корабът е изстрелян, носи към най-близката черна дупка, преминава успешно през нея, всички са едни много „хепи (картофки?)", в това число и учените на земята. Докато народа се радва и щастливее, към малкия човешки кораб се приближава неидентифициран космически съд и взема на „абордаж" „щатливците". Много скоро всички са вече ънхепи, но не и ъндед, щото са дед (Мороз?)... тъй, де - изклани до крак. С изключение на капитана (че как иначе). Той ближе люти рани, лежи, пъшка... и бълнува за самодиви в затвора на лошите. Което не го притеснява особено - не му е за пръв път, така или иначе. Но когато някой е орисан за „хепи (късчета?)" дори и сценаристите не могат да го държат в затвор. Видите ли, в затвора пристига месната принцеса и смотолява нещо от рода на: „Я, къв пичага, маааму... ма к'ъв си ми сладък бре, к'ъв си ми румен и засмен, кат ябълка червен... ибааа, защо са ти такива големи мустаците, защо ти са такива големи баджаците, а такива ли са ти големи... хъммм... мускулите...". Половин час по-късно, когато най-после успял да вземе думата и да зададе правилните въпроси, нашият Крали (ба)Банко разбрал, че нему е отредена честта да топне чуш... ъъъмм... да се превърне във фаворитът на мацето, върху чиито плещи ще легне ТЯ - отговорността да я направи императрица. С думи прости - Калахан разбрал, че императорът е умрял. За да се определи следващият властващ над империята ще се организира гладиаторски турнир. Всеки от претендентите избира своя гладиатор и ако той спечели турнира мераклията става император/имперетраица.



Ура бе, радвай се - играта започва.

Играта

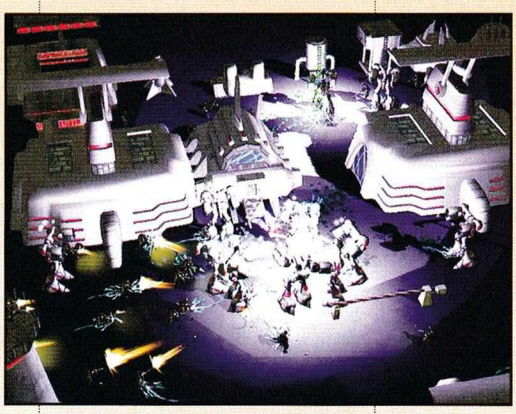
Води се реално-времева екшън стратегия с 3D дрешки. Ама не е! *Що?* Ами... Няма събиране на ресурси, строеж на сгради, няма ъпгрейди... Нищо. Единственото, с което разполага гладиаторът Калахан е шайка отчаяни несретници като него - кашици и базукари, няколко танка, БТР-и, Хеликоптери, и пр. С тази техника, която е позната на човечеството до 1976 той и бандата му главорези трябва да се изправят срещу технологично напреднали-те извънземни. *Що?* Ама много питаш, ей! Щото друга няма. Извънземните използват спомените на Калахан, за да възпроизвеждат познатата му техника и родове войски, а той други не помни. За т'ва!

Гладиаторските турнири се провеждат на огромни терени - цели карти. Веднъж стъпили на арената няма начин да я напуснете, освен като победител. За целта, освен с мизерните си войници разполагаш и с различни артефакти, разпръснати по картата. Те реално изпълняват ролята на ъпгрейди, но за съжаление временни. Има такива, които се ползват само от гладиатора (Калахан) и такива, които дават бонусите на всички. Примерно само Калахан може да се възползва от „двойната щета", докато всички ги огрява „лечението", „бронята" и „повишената скорост на придвижване". На арените, освен такива бонусчета, има разхвърляни и т.нар. „Жокери", те дават по 40 кредита, с които можеш да си пазаруваш единици от специално нарочени транспортно/клониращи портали. Всяка единица си има цена и време за клониране/доставяне. Така че избирай мъдро и знай едно всички бонусчета се ползват само и единствено от гладиа-

тора, ако войската ти е твърде далеч от него, когато ползва някое от чудесата, то тя просто няма да получи бонус. След като се запознахме с историята и играта е крайно време да стъпим на арената и да се познаем с играчите

Арената и Играчите

Арените в играта са огромни, разнообразни и хубавки. От гъстите джунгли до оранжевите прашни, обезлесени хълмове; от жежките дюни до заледените снежни полета. И всяка една от арените е изобразена с толкова мерак и хъс, че просто е нямало начин да не се получат добре. Арените не просто изглеждат добре, те са брутално красиви. Колкото до съществата, които

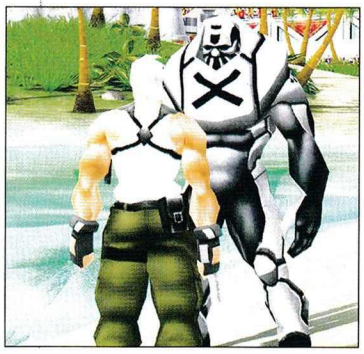


ще мерят сили на тях, и с които ще можеш да играеш... ами как да ти кажа те са следните:

Калахан - Човек, реално първият човек бил в затвор на инопланетяни. Военен. Смята да спечели турнира с помощта на конвенционално Земно оръжие от 1976.

Максимикс - Военен, киборг. Разполага с върховите технологични постижения на своята раса. Смята да спечели турнирите със своите киборги, плод на технологиите и войната.

Фаргас - Голямата въпросителна. По-скоро мистик, отколкото военен. На негова страна са силите на магията, за да спечели състезанието.



И трите фракции са балансирани една спрямо друга, колкото и да е странно това. Технологичното превъзходство е на страната на Максимикс. Магията на страната на Фаргас. Духът и моралът на страната на хората.

Балансът в играта е постигнат по доста прост начин. Има един основен модел единици интерпретиран по различен начин за всяка от фракциите. Калахан има Базукари, Фаргас Стрелци с експлозивни амуниции, Максимикс - киборги снайперисти.

Характерното за The Gladiators е, че всеки елемент на терена е от значение, под храстите може да се крият врагове, хълмовете значително увеличават огневия обсег на единиците, а различните видове бункери и кули предлагат сигурно укритие. По арените, освен различните бонусчета и портали, са разпръснати най-различни укрепления. Реално почти всичко по картата е разрушимо, случвало се е да изчистя половината карта от храстчета и палми, само и само Базукарите, които съм покачил на останките от наблюдателната кула да са максимално ефективни (по скоро, за да няма къде да се скрият злите). Така че мисли, тактическият подход може да не най-важният елемент срещу компютъра, но все пак върши работа. Предвид последното изречение е време да обърнем малко внимание на ИИ.

Изкуствен Интелект и Камера

ИИ не блести, честно казано е на средно ниво, но взимайки под внимание динамиката на играта понякога създава проблеми. Доста дразнещи са ситуациите, в които няколко от танковете ти са запушили моста и войската не може да се преточи. При битка ИИ също не се отличава с особена гениалност, но е поносим. Когато се сбориш с лошите на равно поле е хубаво да указваш точките, върху които е нужно да се концентрира огънят, защото подопечните ти обикновено целят само най-предния войник, докато тези единици, представляващи истинската опасност биха могли да се намират в тила. Добре, че лошите са също толкова глупави - достатъчен е един тежък БТР, който да поеме стрелбата, за да изтребиш враговете с останалата си войска. Много е важно да ползваш различните бонусчета в точния момент, защото едно навременно „лечение" комбинирано с „броня" и „скорост на придвижване" може да направи германския „блицкриг" да изглежда като детска игра. За разлика от ИИ, камерата е перфектна. Лесна за управление, плавна и напълно подвластна на желанията на играча. По подразбиране тя е позиционирана в стандартния изометричен изглед, но ако искаш да се насладиш на движенията на единиците си и да ги разгледаш от всички страни, моля -zoom-а има тежката дума. Въртене на камерата ще ти се налага рядко. Управлението е леко и интуитивно - 4 бързи клавиша, за общо даване на заповеди; и 6 - за ползване на бонусчета. Приказка - думата, с която мога да охарактеризирам играта.

Звуците, чудесната графика, дори и грозничките, зле анимирани към сцени, с енджина на играта - всичко! - е сътворено с едничката цел да създаде приказна атмосфера, защото какво друго са гладиаторите ако не приказни герои?

workshop.headoff.com

WWF RAW

Автор: Don Pepino

Рейтинг 8.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Microvison
Разпространител: THQ
Жанр: Кеч симулатор
Сайт: www.thq.com
PC: PIII 700, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: WWF Wrestlemania

Докът се беше отнесъл - тълпите ревяха името му, но умът му се носеше по кълдъръма на спомените...

Пред него застана пак баба му Мица - беше бъркал в лазанята без разрешение и недвусмислените пламъчета в очите й показваха, че ще си понесе наказанието ВЕДНАГА.

Микаела Морджанди или Мица, както й викаха всички беше строга жена. Оженила се за дядо му Микеле Морджанди след едно пиянско сбиване в кръчмата на Сандро. Когато видяла, че избраникът й губи в неравния двубой трима-на-един тя скочила и с двете заучени движения разхвърлила побойниците. После метнала пияния Микеле на гръб и изчезнала в топлата сицилианска нощ. На следващата сутрин Микеле се оженил за Мица.

Пепино израсна при баба и дядо. Семейните скандали бяха неизменна част от детството му и оставиха незабравими отпечатъци по тялото и душата му. За последното доста се стараеше и майка му - изгряваща боксова звезда, лека категория. После дойде нещастието - баща му беше застрелян, заради мръсните си сделки и младият дон трябваше да се покрие за известно време. Ето така се озова в мръсния трюм на товарен кораб, на път за Америка.

Боят бе единственото, което познаваше добре и той започна да си изкарва хляба с улични битки. Така се запозна с Патриша, по баща Карези (накратко Пат-Ка). Тя се подвизаваше при женските борби в кал и беше специалистка на захватите. Следвайки семейната традиция не след дълго той прие предложението й за женитба. Като двойка двамата доволно често печелеха неофициалните шампионати. Заедно с нарастващата им известност дойде и предложението за работа в Световната Федерация по Борба...

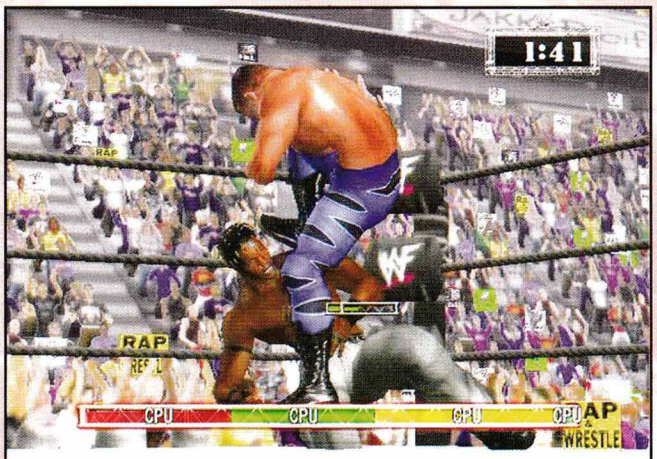
Рязко разтърсване извади дона от мислите му. Беше притиснат на пода от огромно мускулесто тяло. „Хубав мъж"- помисли си машинално Пепино, „май трябва да ставам". След мача Скалата се приближи до него и се затюхка „ Какво ти стана, бе дон-е, за малко да те туширам преди Ракиши да се намеси. Щеше да скапеш шоуто". Дон Пепино „Резачката" махна пренебрежително с ръка - погледът му бе вперен в ринга където жена му размазваше латексовите цици на Айвъри по пода. Хе-хе, после всички щяха да хапнат от морските специалитети на чичо му в ресторант „Сицилия". Йе-йе-йеееееей! TIME TO PLAY THE GAME!

Може би се питате защо ви разказвам някаква измислена история, и хабя хубавата гланцирана хартия. Всъщност това е моята „истинска" история в играта WWE RAW. Всичко, за което можете да се сетите (и това, за което не можете) от излъчванията на „Първична сила" по BTV е там. Не, не прехвърляйте на следващия канал. Дори да не сте любители на кеча, прочетете статията - тя ще ви разкаже за една великолепна игра. Основната идея е да създадете собствен кечист, с който да спечелите всички титли на федерацията. А те са: мачове за титлите във всичките 6 категории и 4 мача за титлата „крал на ринга". Освен това има 8 вида показни мачове от които любим ми стана „трима-на-един" (е, аз бях един от тримата). Самият начин на създаване на персонажа е маниашки: избирате от цвета на косата и вида на прическата, през мускулатурата във всяка част на тялото, дрехите, псевдонима, начин на излизане на сцената, музиката и пироефекти-

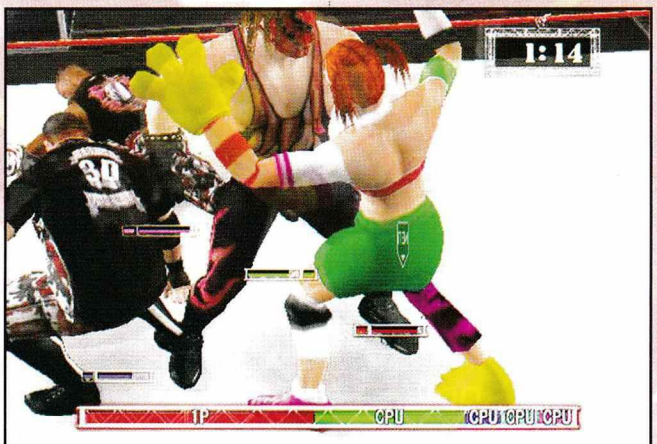
те до това какви плакати да държат феновете ви. Измежду цялата купчина визуални и звукови подробности обаче има два много важни екрана и те са за статистиките и набора от хватки и удари. Показателите на героя ви са доста: атака, устойчивост на атаки, умение за правене на ключове за отказване на противника, защита от такива ключове, умение за правене на захвати, защита от захвати, борба за надмощие, устойчивост в борбата за надмощие, умение за провеждане на акробатични атаки, устойчивост срещу такива, сила, темп на възстановяване на издръжливостта, скорост на движение и отскок. От богатството на уменията става ясно, че двубоите не се решават от това кой „помпа" по-бързо клавишите. Трябва внимателно да прецените как да разпределите точките. Казвам „внимателно", защото докато се опитвате да елиминирате останалите 47 свои „колеги" ще срещате най-различни типове бойци. Ако наблегнете прекалено на нападателните умения ще можете да отстраните по-слабите силово ориентирани противници, но тези с висока устойчивост и специализация, например във хвърлянията, ще ви направят на каша. Дето се вика - ще разбъркат във вас.

Всяка статистика има конкретно и ясно видимо отношение към геймплея.

На последно място трябва да изберете набор от *техники* за добитъка. Тъй като по моя преценка всеки от персонажите разполага с около сто такива, по-добре вземете един от готовите „комплекти" и внесете корекциите, които смятате за нужни. Ще забележите, че техниките имат оценки по 2 показателя: *„сила"* и *„волтаж"*, и 3 статистики - в зависимост дали предизвикват *изтощаване на противника*, *отказване*, или *туширане*. Ако имате боец ориентиран към грубата сила, е разумно да изберете подходящи комбинирани техники, които, освен че могат да доведат до туш, нанасят и поражения. Както успях да се убедя по-нататък, всеки от кечистите има своя спесифичен набор от техники: Крис Джерико прави „стените на Йерихон", Гробаря „дава" „последното причастие", Ракиши прави „Самоанско



колегата Крис Бенуа се е нъточил здраво на K-KWIK



"Кейн, не съм канила бъба Рей дъдли на ринга!"

тръшване" и.т.н. Не можете да си представите богатството от движения и хватки. Показателен за стойностите на играта е и фактът, че азиатците - по традиция маниаци на тема „файтинги" - са тотално луднали по нея. Когато отворих сайта на „Микровижън" там имаше само йероглифи... Хе-хе, „малки, жълти, упорити и си падат по ориза, що е то?" - не, не познахте, не са гъгрици.

Как протичат самите срещи

Всеки двубой започва със шоуто на участниците, знаете - яка музика, огньове, светлини, стойки, ревове, физиономии, катерене по въжетата и.т.н. Преди началото на определена среща или турнир имате възможност да коригирате правилата. Докато опонентът ви се носи заплашително към ринга можете да го пресрещнете още отвън и да започнете мелето. Тогава всички онези статистики, за които говорихме по-горе влизат в действие. Разбира се важен е най-вече таймингът - кога да ударите, кога да се отдръпнете, кога да блокирате. Можете да блъскате противника до нокдаун и тогава ви се отдава възможност да пробвате да го откажете, туширате или просто ефектно да продължите да го мачкате. Тук личните показатели си казват думата. Например пробвате да направите хвърляне на някой с висока устойчивост на захвати-той ефектно се изплъзва и може да ви направи коварна контра-хватка. Говорейки за това, не мога да подмина перфектните интерфейсни решения в подобни ситуации. Когато имате възможност да се освободите от захват на екрана да се появява посоката, в която трябва да опитате да задвижите своя човек и клавишът, който да натиснете, за да се измъкнете. Докато удряте, бягате, скачате или хвърляте малка стълбова диаграма ви показва как издръжливостта ви пада. Ако падне до нула се задъхвате и спирате. От показателя за възстановяване на издръжливостта зависи, колко бързо отново ще сте във форма. До диаграмата на издръжливостта има индикатор за това дали има опасност да ви тушират. Ето, че стигаме до поредния свеж момент - голям стълбов индикатор на екрана ви показва „волтажа", или процентът на одобрението на публиката, който имате в момента. Останалата част до 100% е заета от съперника ви. Всяко действие на ринга предизвиква движение в скалата на рейтинга ви. При това публиката съвсем не е глупава-да речем че направите ефектно хвърляне: печелите 10 „волта" и противникът ви е в нокдаун. Изпълнявате наново същото хвърляне: печелите само 5 волта, а ако потретите може да загубите 20. Ако сте се докопали до 100-те процента одобрение, и ако противникът ви е в нокдаун можете да изпълните своя уникален „завършващ удар". И тогава ще видите как Кейн прави своето „задушаващо тръшване" или „жабешкото цамбурване" на Еди Гереро. Повярвайте, това, смесено с рева на зрителите и специално подбраният ъгъл на камерата, вкарва директно в мозъка ви

Дори на третата секунда целулитният гъз на Рикиши ще гледа небесата

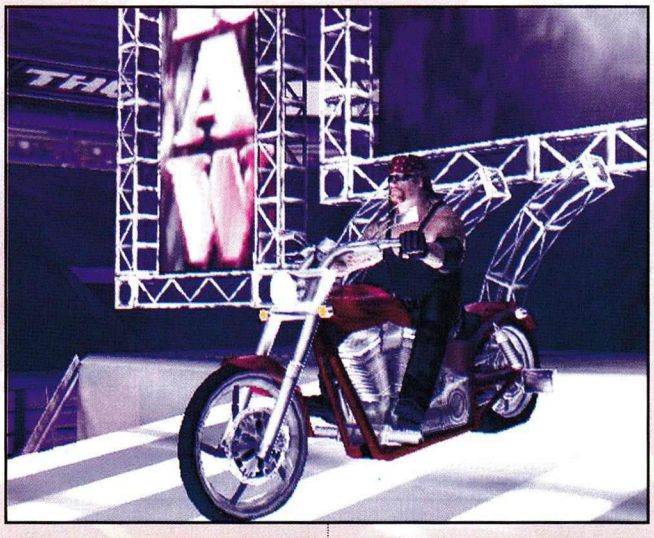
workshop.headoff.com

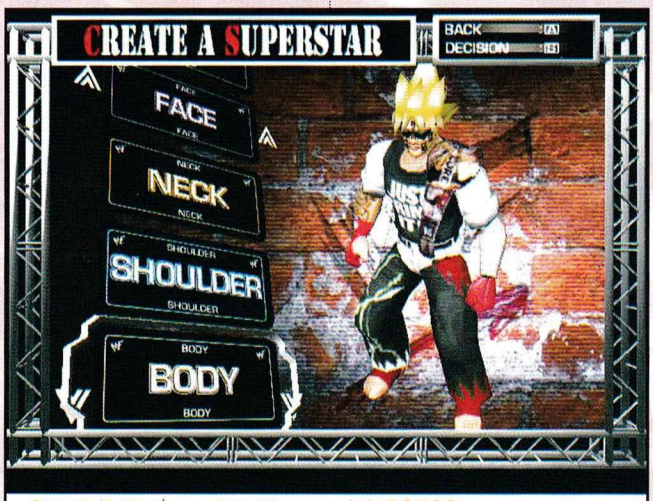
конска доза ендорфин, а по гръбнака ви залазват тръпките на екстаза.

По време на схватките можете да взимате различни предмети и да налагате противника с тях

Това може да вдигне волтажа до небесата. Понеже Дон Пепино излизаше на ринга с очила, гадовете се стремяха да ги докопат и да си ги надянат на носа, а публиката обожава такива действия.

Понякога на ринга ще има повечко хора. Добре е да знаете за какво се борите, иначе мелето лесно може да пренасочи яростта си към вас. Не споменах, че докато създавате героя си му избирате враговете и приятелите измежду другите членове на федерацията. Това означава, че двубоите срещу документиран враг ще са най люти, а приятелите ще ви пускат „гювеч". Съгласно традициите, някои от персонажите са заключени и се появяват едва след спечелването на определена титла. Помислено е и за клошарите - в специална галерия ще си съхранявате предметите, които сте „намерили" в процеса на игра, а с някои от тях ще можете и да се „оборудвате" преди мач.





ПОЛАГАМ ГРИЖИ ЗА ИМИДЖА СИ НА СУПЕРЗВЕЗДА

Трудността на играта

На „easy" се вижда как компютърните опоненти играят „на сигурно", често пропускат добри положения и не са инициативни. С повишаване на трудността, върху ви се стоварват серии от хватки, често ви засичат с контрахватки. Колкото повече се приближавате към някоя заветна титла, противниците ви стават все по-неприятни (или приятни - ако търсите истинските предизвикателства, а не на mEd-a... ъъъ... на lEb-a „мекото").

Искам да се върна пак на управлението. При цялата камара от движения, то е реализирано толкова просто и интуитивно, че не е за вярване. Единствено (!!!) със стрелките и 4 клавиша можете да станете царе на кеча. А ако оборудвате компютъра си с джойпад (играта е порт от X-Box) удоволствието ще е несравнимо.

На един компютър могат да играят с джойпадове и клавиатура до 4 играча, което много ме зарадва... така де, само се размечтах как ще намеря 2 джойпада и ще вдигна 3 броя тролски задници от столовете пред PC-тата, за да направим мач „трима срещу Пепино".

Трябва да заявя, че...

Звуците в играта са перфектни

Музиката е..., абе ако не сте чували нищо за Лимп Бизкит и Мотърхед пропуснете този абзац.

Графиката

Въпреки своите 640x480 точки е на прилично ниво. Това е разбираемо с оглед на конзолния произход на играта. Ако „WWF RAW" беше правена за PC щяхме да се радваме на далеч по-хубави текстури, по-високи резолюции, по-красиви спецефекти, мулти от - да речем - 20 души в мрежа, свободно въртяща се камера, и може би нещо повече от обикновена бойна игра. Обикновена ли казах? Извинете. Тя не е такава, защото това, което конзолите няма как да отнемат е геймплеят. А той, както надявам се е станало ясно от горните редове, е на височината, която ми позволява спокойно да кажа, обвързвайки с това мнение единствено себе си и предварително поднасящ извиненията си на всички непреклонни фенове на „Tekken" и „Virtua Fighter":

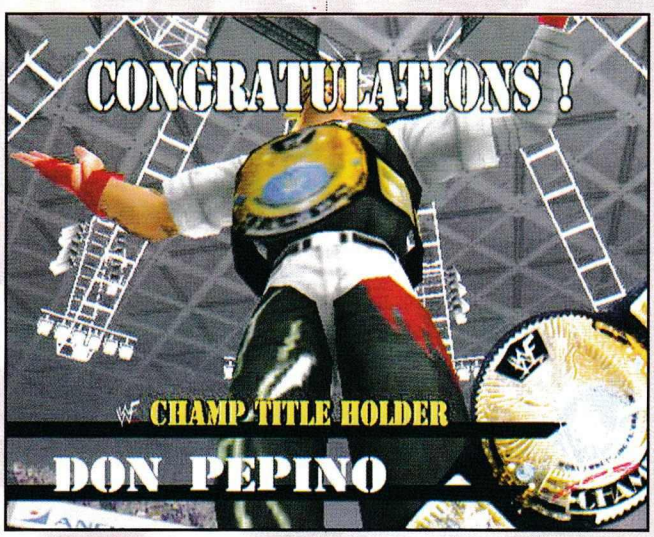
WWE RAW е най-добрият файтинг, който съм играл.

„Публиката се дереше в екстаз - Дон Пепино и Патриша Карнели поздравяваха тълпата с гордо вдигнати ръце. Те бяха „КРАЛЕ НА РИНГА". Тези опиянени от шоуто хора, бяха истинската награда за усилията им без да пренебрегваме тлъстата сума, която щяха да похарчат на Бахамите.

ЗАПАЛЕТЕ СВЕТЛИНИТЕ! МАЕСТРОО,... ДЖАНГЪР!!! ЗАПОЧВАА...!!!

>>>ДЪ GAME<<<!!!"

ЖЕНАТА НЕ ПРОЩАВА БЪЗИЦИ С БЮСТА Й.



Arx Fatalis

...или как е животът във подземието

Автори: Guerrero & Master

Събуждаш се рязко от болка заляла задната част на главата ти. Положението изглежда окаяно: каменна килия, каменен нар, каменен кенеф, железни решетки... Не помниш нищо. Име, дом, семейство, занаят, как си се озовал тук... НИЩО. Лишен си дори от спомена за мига, в който някой е решил да поиграе хоро върху черепа ти. Пред вратата бди едър гоблин. Би му извил шията, но решетките са непреодолимо препятствие. Тихо шъткане те докарва близо до дясната стена на килията. Там се е свил съседът ти по съдба. Започва да ти обяснява как имаш възможност да се измъкнеш, за разлика от него. Пътят към бягството минавал през не добре зазиданите решетки на другата стена. Натъваш ги, изтръгваш две от тях и пътят и навън е открит...

Arx Fatalis е представител на жанра на екшън RPG-тата, в чиито гени тече малко необичайната first person перспектива. Тя не е единственото, с което той привлича вниманието, но за това по-нататък.

Първоначално, като във всяко RPG ти е предоставена възможността да изградиш героят си - дали да е магьосник, боец, крадец, стрелец и т.н. Класове няма, затова си свободен да комбинираш различните показатели, спрямо собствените си виждания. Разполагаш с голямо количество точки, които да разпределиш върху характеристиките и уменията.

Характеристиките са:

Strength - увеличава поражения които ще нанасяш с оръжие, също така и точките на уменето Close combat.

Constitution - определя жизнените точки (1точка constitution = 2 health points)

Mental - ако имаш намерение да ставаш магьосник слагай смело на този показател. Дори и да не искаш, пак ще е добре да отпуснеш една-две точки защото Mental-а увеличава значително умения като Ethereal link, Technical skill, Intuition и Object knowledge.

Dexterity - увеличава прецизността на ударите ти и шансът да нанесеш критичен удар (т.е. да се удвои damage-а)

Рейтинг 7.9

Производител:	Arkane Studios
Разпространител:	JoWood
Жанр:	Ролева игра
Сайт:	www.arxfatalis-online.com
PC:	PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове:	1
Сложност:	Ниска
Ценност за жанра:	Средна
Време за усвояване:	2 часа
Масовост:	Ниска
Прилича на:	Might & Magic IX

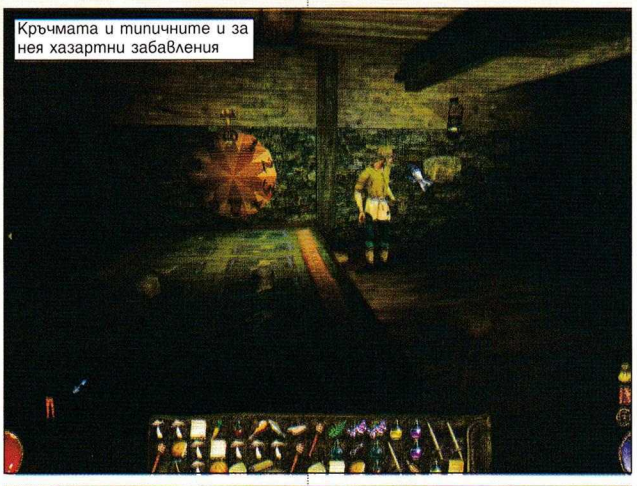
Графика
Звук
Геймплей
Изкуствен Интелект
Мултиплейър

Уменията (skills) са:

Stealth - прави стъпките ти безшумни, позволява да се скриеш в сенките и да атакуваш враговете си отзад, дори да крадеш от тях, ако си развил достатъчно уменето.

Technical skill - по-лесно се справяш със заключени врати и заложени капани

Живели едно време човеците в горните земи и се радвали на плодородие и изобилие от слънчеви лъчи. Един ден обаче блясъкът на слънцето започнал да помръква. Ден след ден мракът, студа и глада измествали лъчистата благодат, докато една сутрин вместо изгревът хората посрещнали втората половина на вечната нощ. Дълбоко отчаяние, по-черно от катранения небесен свод, по който все пак блещукали светлинките на надеждата сковало душите. Над човечеството надвиснала заплахата от унищожение. Хората потърсили спасението, което не можели да им дадат нито най-видните мъдреци, нито най-могъщите магьосници, нито дори кралете с безбройните си армии и тежки корони в пещерите. Там било топло и уютно, защитено от ветрове и вирееели растения способни да дават плодове за храна и дървесина за огрев, въпреки пълния мрак. Постепенно над повърхността не останало нито едно човешко същество. Прокопани били тунели и галерии, свързващи различни нива, каменните стълбища водели до градове и невиждани крепости. В подземния свят, който създали хората се почувствали спокойни за съдбата си. Единствено широките въздухопроводи, снабдяващи този нов свят със свеж въздух водели към повърхността. Така се създало кралство Аркс...


Кръчмата и типичните и за нея хазартни забавления

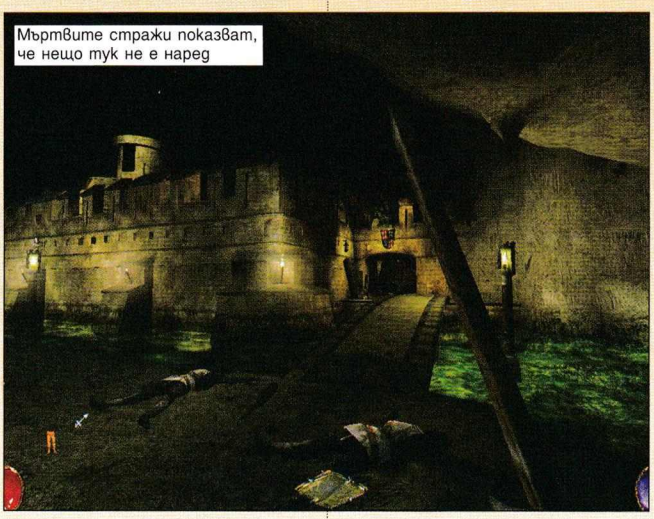
workshop.headoff.com

Intuition - шесто чувство, чрез което забелязваш скрити обекти (тайни коридори). Също така спомага при пазарлъците с алчните търговци/търгаши.

Ethereal link - предупреждава те за присъствието на врагове и ти дава информация за тях по време на боя. Определя тапа regain rate.

Object knowledge - служи за поправяне на брони, оръжия, щитове; правене на potions, poisoning weapons и за идентифициране на предмети.

ството и един преден пост, нападнат от гоблините, или пък вместо да говориш с царя на троловете решиш да му отрежеш накичената с гердани глава (тя точно такава си беше - цялата в разни джунджурии и стърчащи зъби, но най-характерното за нея бе, че притежателят ѝ не искаше да се раздели с нея доста време). Тясно си свързан със сценария и няма никакво мърдане в страни от него (е има приятни изключения, едно от които ми помогна да направя неприятното заключение,


Мъртвите стражи показват, че нещо тук не е наред

Casting - дава ти достъп до магии от по-високо ниво (в играта има 10 нива на магиите). Подобрява защитата от магични атаки.

Close combat, Projectile, Defense - тези надявам се са ти ясни. Ако развиваш само първото героят ти ще стане лек и нанасящ (и понасящ обаче!) много болка. Второто те изпраща директно при родните на Гарет (особено ако го комбинираш със стелта). А ако развиваш близкия бой и защитата успоредно, не след дълго ще поискаш щит, рицарско звание, а евентуално оръженосец, който да носи всичките железарии.

Дотук с уменията, точки се печелят след като вдигнеш ниво, което пък се получава след много, ама много бой. Играта е предимно екшън ориентирана, като странични и главни куестове се смесват в ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ куестове. Както в Diablo не можеш да продължиш ако не убиеш еди какво си, или не намериш еди що си, така и във Arx Fatalis не можеш да продължиш ако не помогнеш да се разчисти тунелът между крал-

че хич не ме бива в хазарта). Обикновено странстваш в така наречения от създателите mouse mode, при който управлението се извършва с мишката и стрелките, подобно на наплютата със змийска отрова Might and Magic 9. Когато се приближи враг е добре да преминеш в combat mode, който се стартира с Tab и видимият ефект се крие в изваждането на оръжието. Прехваленият от създателите индикатор за сила на удара не оказва някакво забележимо влияние върху геймплея. Последният от режимите, в които можеш да преминеш е inventory mode (става с десния бутон на плъха) и показва ограниченият инвентар където по време на приключението ще се опитваш да вместиш намерените/закупените/ограбените предмети. Тук искам да отбележа две съществени за геймплея неща. За да не се превърнеш от здрав приключенец във купчина кости ти е необходимо доста стабилно похапване. Обикновено героят ти сам съобщава кога е гладен, но понякога се случва жизнените му точки да намалеят поради твоето невнимание. Начините за придобиване на

храна са чрез кражба, закупуване от някоя кръчма или чрез събирателство (т.е правиш се на гъбар, рибар и т.н.). Предметите нямат тегло, една броня тежи колкото една ябълка, така че не си позволявай да оставаш без хранителни припаси из тъмните пещери. (Един съвет: наблягай на виното!

На вашето внимание... Трол! Огромен и тъп.

Оттук разпределяш натрупаните, чрез убийства, точки.

Десет бутилки, наслагани една върху друга са напълно достатъчни за да те държат дълго време на крака. Много вино се намира в склада на царската кухня, там си съюзник, така че граби със пълни шепи и стражите няма да те докоснат). Суровата храна трябва задължително да я сготвиш, за целта натрупваш горящи предмети и ги запалваш с магията... Добро впечатление прави фактът, че стига да искаш можеш да хванеш някое от разхождащите се в столицата на Аркс домашни животни, да му разпориш гръкляна, да го опечеш и да го изядеш. Другото, което е от особена важност е присъствието на светлина. Тя е най-големият ти съюзник, мракът - най-омразният ти враг. За какво го споменавам ли? Ами представи си 10 level боец покрит със стомана, размахващ в ръцете си вълшебен меч опитал кръвта на десетки знайни и незнайни чудовища. Представи ли си го? Е, същият този непобедим воин загина от стадо ПЛЪХОВЕ! И най-слабото същество те убива, ако не можеш да го видиш, съответно да го удариш. Магьосниците са силно облагодетелствани, защото при изричането на магия се отделя такова количество светлина,че на моменти напълно замени основният ѝ източник - факлата. А те, факлите, освен че едва проблясват, имат навика да изгарят точно в най неподходящият момент.

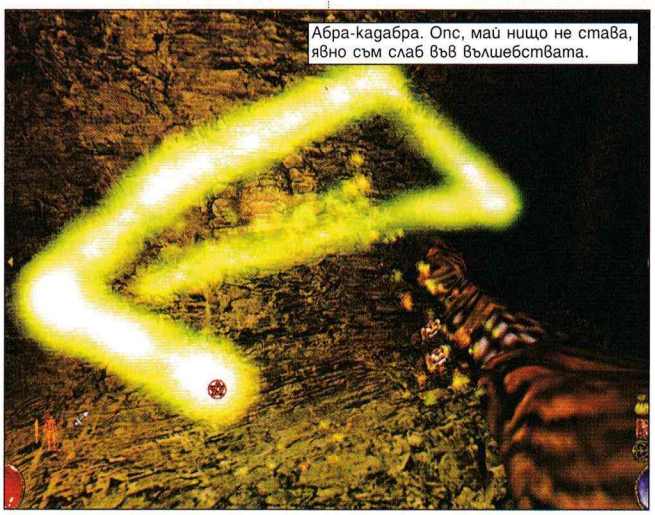
Ако изоставим за че ли дойде време да оставим малко грубата сила и да се потопим в дълбоките октаринови вълни на окултните науки ще установим, че пътят на магията дава доста повече власт отколкото бихме предположили. Магьосниците, както стана дума вече са до известна степен облагодетелствани. Магиите се ползват посредством рунически камъни, подредени по определен начин в spellbook-а. Магията, която моят тъп боец, например, беше в състояние да направи се състоеше от две руни и активно използване на magic mode, при което мерникът се превръщаше в малка пентаграма. Руните принципно се купуват, но се случва и да бъдат

намирани сред инвентара на някои от труповете, които ще се наложи да пребъркваш.

За тези които, подобно на мен, са решили да подхождат директно към ситуациите остава успокоението, че ще се **удавят в кръв.** Буквално всяка част от телата на враговете може да бъде отрязана (за целта обаче жертвата трябва още да е жива, гавренето с мъртъвците са го премахнали). Случвало ми се е със силен удар (на чук обикновено) да смазвам защитената от шлем гоблинска глава или когато замахвам в полудъга да отнасям някой крак. За жалост цялата потенциална красота на касапницата е осакатена от калпавата графика. Ако Arx Fatalis не бе така брутално орализен от нескопосаната си графика тази игра щеше да получи много, много висока оценка. Тя е като Орк в WarCraft-а - ръбата като главата му (въпреки, че можеш да качиш стол върху маса, да речем, енджина е кошмарен, полош дори от този на M&M 9), недодялана като поведението му и също толкова неоптимизирана като интелекта му. Казано иначе - първобитна! Единствената червена точка печелят дизайнерите, които са се постарали да разнообразят подземния живот с прекрасни по замисъл, но зле реализирани обекти и гледки. Примери много: замък разположен в средата на подземно езеро, естествени пещери огрени от бледата светлина на скъпоценни камъни и застлани с мъхове и папрати, астрономическата лаборатория в двореца на краля с нейния стъклен отвор, позволяващ наблюдение на звездите или пък самата тронна зала, където бардът подрънква средновековни мелодии с лютнята си... Прекрасно замислен фентъзи свят. Тук троловете са си тролове, огромни и силни, но бавни във битка; гоблините са истински гоблини до най-малкия детайл - от кожените им нагръдници и малките кръгли шлемове, до стърчащите от муцуните зъби; простите стражи придобиват достолепието на кръстоносци, носещи аления кралски герб на фона на снежно белите дрехи. Няма едно нещо, което да те откъсне от илюзията, да ти каже, че това е измислица. Освен самата графика, разбира се.

Докато графиката е нещото, което принизява играта, то звукът и озвучаването е онова, с което тя ще се запомни. Като започнем от мрачния и ироничен глас на главния герой (повече приличащ на този на Max Payne и на вампира Кейн, отколкото на човек изпаднал в беда), минем през надменния тембър на жената на местния богаташ и подрънкването на ризниците на стражите, докато (малко по-надолу по улицата) не се заговориш с малката Shiny, разказваща с вълнение как слязла цели четири нива надолу в криптата.

За финал ще изразя личното си мнение. Arx Fatalis е плод не на слепия комерсиализъм, а на желанието да се получават пари единствено и само в замяна на добре свършена работа. Утеха е фактът, че може би тя няма да е от родените, които са се родили директно на боклука, където нямат никакъв шанс някой да ги забележи и оцени. Още със самото си появяване тя заслужи високата оценка на повечето специализирани медии. Оставам с надеждата, че и ти ще й дадеш шанс. За бога...


Абра-кадабра. Опс, май нищо не става, явно съм слаб във магьосничеството.

лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за
0.70
стотинки на час

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

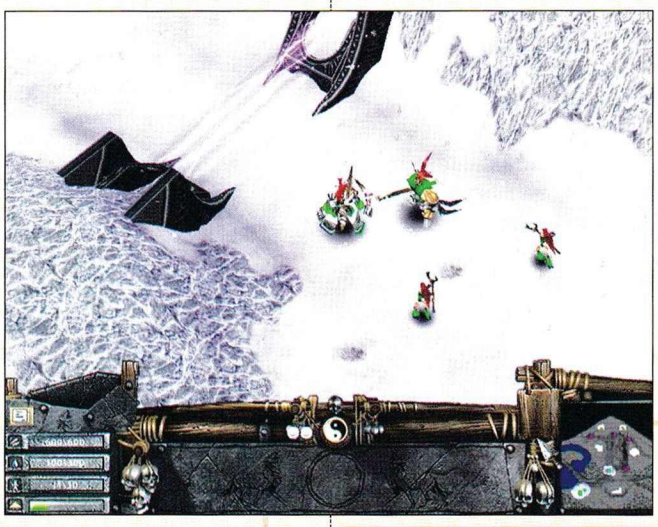
- Производител: Liquid Entertainment
- Разпространител: Ubi Soft
- Интернет: www.battlereamls.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия

Автор: Liso

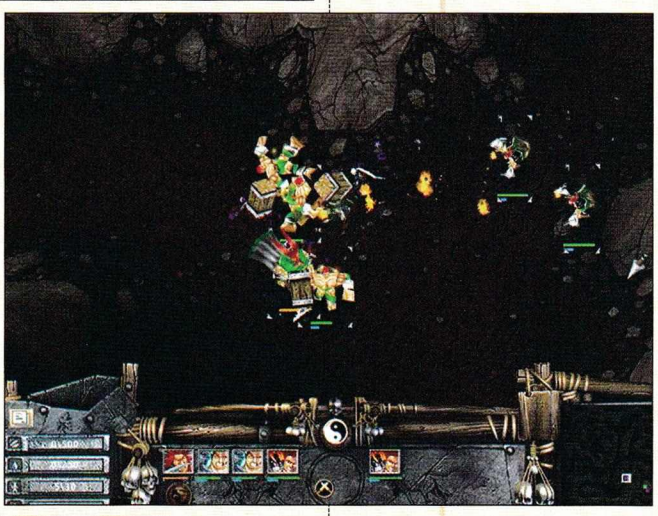
Battle Realms
Winter of the Wolf

Настана Зимата на... Лисицата. Настана времето да се развихря и да покажа на всички всички несъмненото си литературно величие, вдигайки по този начин броя на феновете на Workshop-а с няколко милиона. Величие, което по никакъв начин не се обезценява от факта, че вече втори брой пиша статия за експанжън. При това към още една игра, която не беше оценена от масите по света (оригиналът бе награден от IGN с "Best Game No One Played"). И аз се чувствам така. Недооценен. Хлип! Някой горе не ме долюбва. Какво толкоз има да се казва за един експанжън? Пак добре, че нямах късмета на Irenicus, който се нанижа мощно на най-изнемощелият куест, който съм виждал. Но стига глупости. Да си дойдем на думата - за Battle Realms: Winter of the Wolf.

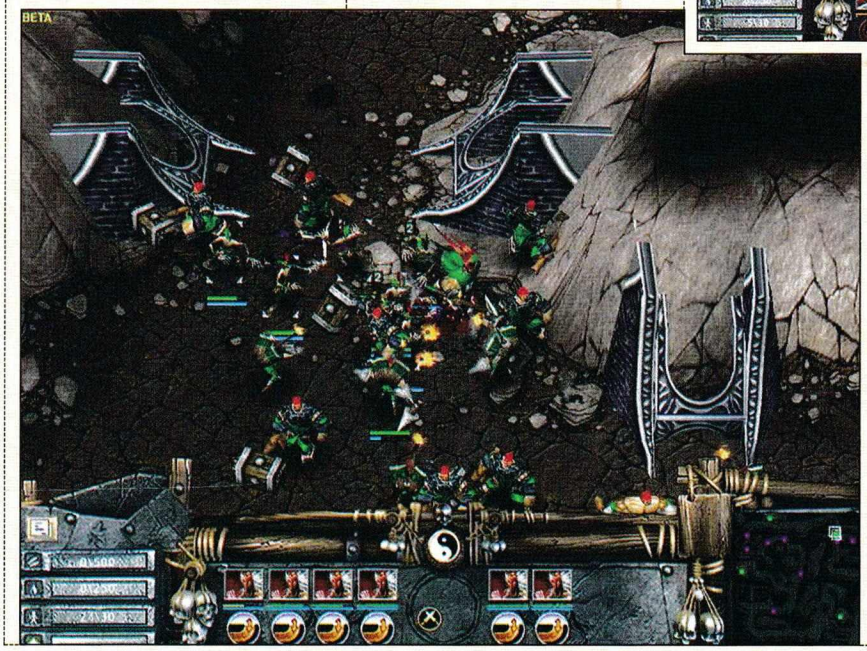
Действието в се развива 7 години преди събитията в оригинала. The Wolf Clan страда вече три десетилетия под робството на Лотусите. Тогава се появяваме вие: в ролята на Grayback и трябва да освободите хората си. Това е историята в общи линии. Лека полека разкриваме малки части от нея по време осемте мисии. Знам, и на мен ми звучи постно, ама ние сме си свикнали. След Dominion някакви си вълци ли ще ни уплашат? Братята геймъри сме калени срещу сценаристка импотентност. За сметка на калпавия сценарий BR: WotW обаче разполага с уникална атмосфера. Някак си пичовете от Liquid успяха да ме направят съпричастен на участта на The Wolf Clan и докрая на играта желаех да помогна с каквото мога на Grayback и съмишлениците му. Може би защото историята на BR: WotW ми напомня адски много на българската такава.



Иначе в експанжъна си имаме доволно количество нови единици и герои (няма да ги описвам, защото Groover говори достатъчно по темата в превюто си от брой 7, септември 2002) Има и един нов терен - зимният - който освен, че придава несъмнената си белоснежна романтика на битките, развихрящи се по него придава и допълнителен реализъм на играта. Защото под преспите сняг оризът - логично - расте доста по-бавно. Изобщо всичките ъпгрейди към геймплея се вписват великолепно в общата картина и така Battle Realms придобива още по-комплексен и завършен геймплей.



Графиката продължава да е на завидно ниво. Прелитат птички (абе, тия гейши как са облечени... малки деца го играят това, ей), дърветата се клатят (хм...), движенията са адски забавни (кхъм-кхъм...), абе красотички всякакви. Широко прокламираните падащите снежинки обаче, изглеждат все едно аз съм ги рисувал. А питайте г-жата по рисуване, как рисувам само. Мдаа, Пикасо и Дали ряпа да ядат. В сравнения с моите "произведения" техните картини са като фолк певици - прости и ясни, като две и две четири. Но тези снежинки са бял кахър (че какви други да бъдат, освен бели). Като цяло нововъведенията са малко, но качествени и дооформят без друго разкошния геймплей.



Честно да ви кажа, това е предостатъчно за един експанжън. Останалите производители с толкова допълнения нови игри пускат.

За съжаление най-големия проблем на Battle Realms - за мен поне, се е пренесъл и тук. Липсва каквато и да е информация за статистиките на единиците. Нито знаеш колко кръв имат, нито каква им е атаката или защитата. Какво толкова щеше да им струва на Liquid да добавят просто едни цифри?

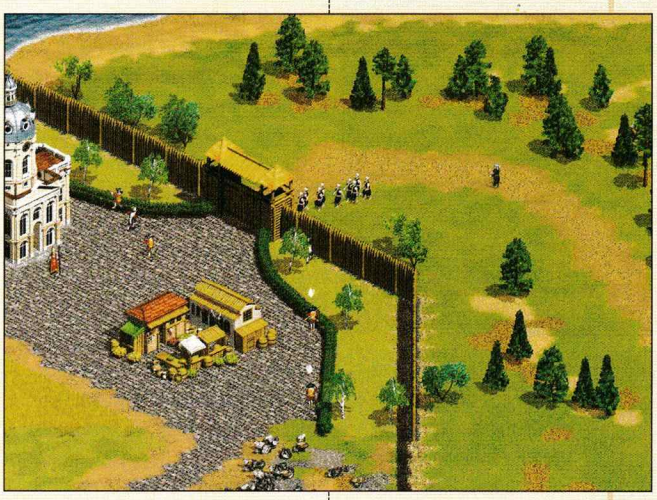
- ОЦЕНКА: 90%
- Прилича на: Battle Realms

- Производител: GSC Game World
- Разпространител: CDV Software
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия

Автор: Reaper

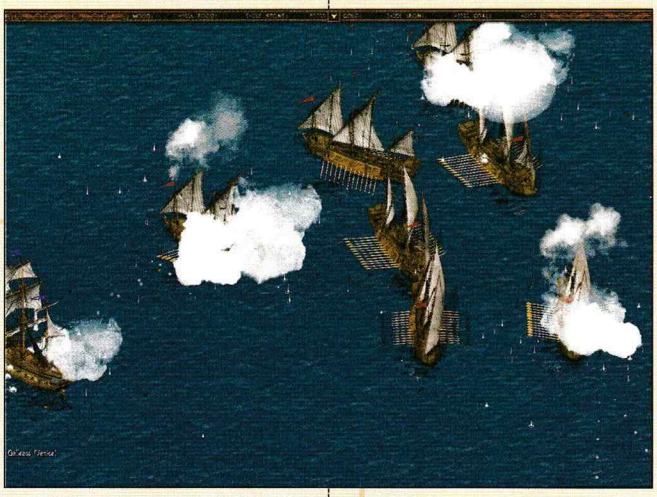
Cossacks Back To War

Обратно на война дами и господа! Горд съм да ви представя една от хитовите игри в този брой - Cossacks - Back To War (BTW). Всъщност излъгах. Това е поредният мърляв експанжън, с който трябваше да се заема, просто защото ми е служебно задължение да пиша за куците игри в Gamers' Workshop. Ще пропусна подробните описания на играта, тъй като смятам, че тя едва ли ще заинтригува някой друг освен заклетите почитатели на Cossacks, а те би трябвало да са достатъчно наясно за какво точно става дума в любимото им заглавие. Така че ще се спра главно на новостите и различията от оригинала. Очевидно, щом статията е в рубрика "От крак на крак" едва ли има много за хвалене в нея и все пак ще се опитам да бъда максимално обективен.



Новите неща в този експенжън не се набиват на очи, по простата причина, че са почти незабележими. Всъщност, ако не бях изрил из основи сайта на разпространителя CDV щях бая зор да видя, докато разбера, какво точно е новото. А именно 2 нови нации с по 4 уникални за тях юнита и 100 чисто нови сценария за солова игра. Двете нови нации не внасят особено разнообразие на фона на вече съществуващите 18, да не говорим, че повечето им уникални единици са безполезни. Истински интересната новост са 100-те сценария за солова игра, които имат увлекателни сюжети и представляват сериозно предизвикателство дори за закоравели играчи на Cossacks. Радващ е и фактът, че този експенжън не се нуждае от оригиналната игра, а се инсталира напълно самостоятелно.

За съжаление всички неприятни черти на Cossacks са пренесени и в Back To War - безкрайно остаряла графика, безумно озвучение (иначе музиката е приятна, призвам) и калпав изкуствен интелект. Тъй като ресурсите в играта са практически неизчерпаеми единствената тактика на управляваните от компютъра противници е да те засипват с огромни, неуправляеми тълпи. На по-високи трудности битката, срещу повече от един опонент, е истински кошмар.



Накрая, за да не разтягам напразни локуми, ще обобщя, че едва ли можеше да се очаква нещо кой знае какво от този 2-ри поред експенжън на сравнително хитовата стратегия на GSG Game World. Смятам, че дори и заклетите почитатели на Cossacks ще трябва да изчакат да се появи истинска втора част, тъй като е очевидно, че с подобни експенжъни номерът просто няма да стане.

- ОЦЕНКА: 70%
- Прилича на: Cossacks

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ъПГРЕЙД ?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата бараба ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

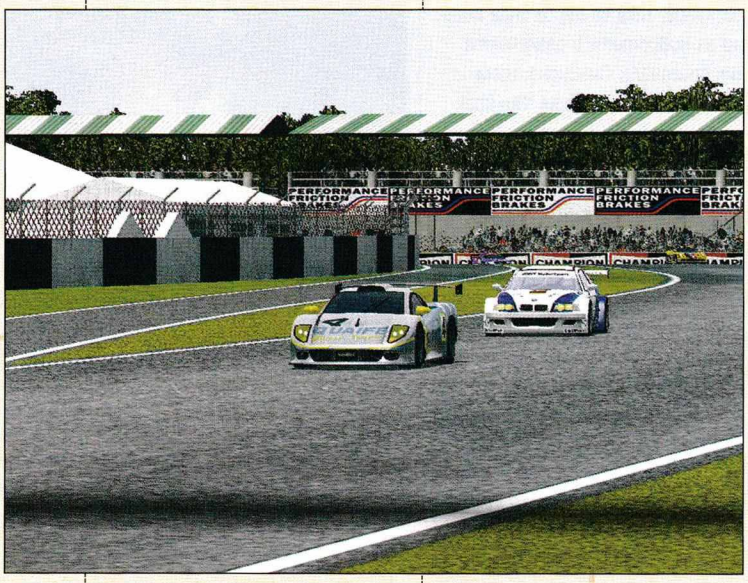
- Производител: Razorworks
- Разпространител: Empire Interactive
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium III 700, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Аркаден Симулатор

Автор: maggkrabar

Total Immersion Racing

Колите в тази игра може да се различават от реалните по детайли, цветове, форма и характеристики. Карането в тази игра за състезания по писти може да не е реалистично и може да е опасно в реалния живот. Не опитвайте подобни шофьорски маневри в реалния живот и винаги бъдете внимателен шофьор.

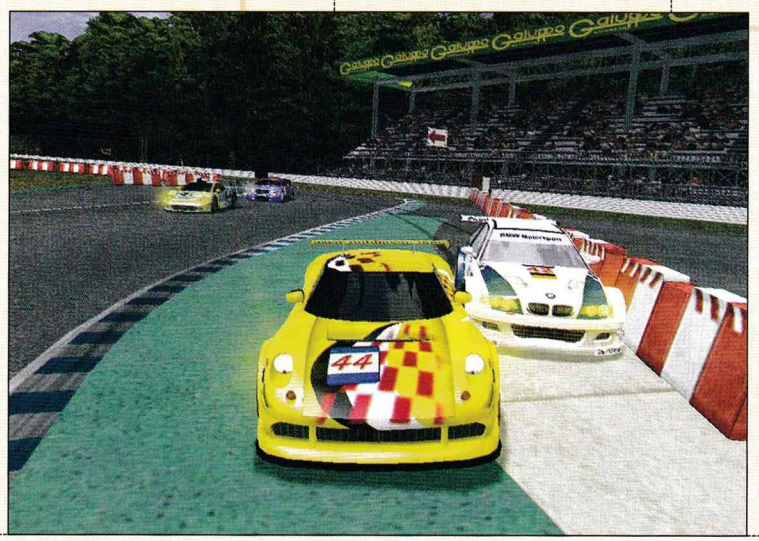
Ей тоя надпис в логото на играта направо ме разби! Да го обяснят това на софийските бакшиши, щото имам чувството, че кретените през цялото време все едно играят на компютърна игра. Преди време един тиквеник с раздрънкан форд така гадно ме засече, че се принудих да се изправя на спирачките, та да не му смъкна боята от вратите. И това рано сутрин, когато хората са особено нервни и докачливи. И аз бях особено докачлив тази сутрин (иначе съм мноо възпитан шофер), още не бях пил кафе, станах с гъза нагоре, имаше яко задръстване, вечерта ми беше дошла надута сметка от Топлофикация, изгоря ми захранването на компа, жената не ми беше пускала цяла седмица... накратко, оня си го изпроси коленичил и с трепкащи клепки. Като го захапах, натисках го отзад, свиркам, мигам с фарове, къде ша ми избяга с тоа таралясник. И с всичкия си пилешки мозък, бакшиша наместо да свие байрака, настъпва. Минах го отдясно и бам, пред него набих леко спирачки. Оня тръгна да ме изпревари отдясно, ама аз



таман два чакам и почнах да го натискам се в дясната лента (пътя през тецовете, софиянци го знаят къф е гаден тоя път). Там дупки, калища, ама оня не намалява кретена му с кретен. Накрая се надъни с 90 км в една огромна кална локва, щеше да се пребие говедото. А аз доволен настъпих до ламарината и дим да ме няма, да не прибара станцията, че квито са идиоти тия бакшиши, тц, тц. Ама е хубаво човек да свърши нещо свястно рано сутрин на гладно, нъл тъй?

Та за играта. Не е лоша. Единственото, което й липсва сериозно, е трътката. Все едно караш TOCA или Formula 1 рейсър, ама с много по-бавни коли и глупав физичен модел. Има стандартните режими, и един, наречен Challenge. В началото се кара само с бавни таралясници, а в Challenge има един куп състезания, които печелиш и отключваш нови писти и нови, по-бързи коли. Но скуката е голяма. Колите и пистите са до немай къде реални, има ги в TOCA състезанията. Но в TIR действието се развива толкова бавно и монотонно, че докато отключиш бързите коли може да си играеш цял месец. За да опростят допълнително нещата, разработчиците са включили speed bonus като в NFS сериите. Противниците пред теб най-културно те изчакват да ги стигнеш и чак тогава настъпват. Получава се и парадокс, че като изпревариш по-бавна по принцип кола, лепва се за теб и няма отърване, отде ги зема бонус конските сили, идея си нямам.

Графиката я бива, но не е нищо особено, единственото наистина кефещо нещо са моделите на колите и светлинните ефекти, ама те се виждат добре само на повторенията. Караш в дъжд, ама освен че се пързаляш като шейна, по нищо не личи да вали. На replay обаче се вижда и мъгла, и разни други работи. И AI-то, и физичния модел на колите са шантави до немай къде, никакъв реализъм. Буташ противниците, лашкаш колата по кривите, ни се въртят, ни пилят пистата, пълна скука. Противниците карат все едно теб те няма, постоянно те блъскат и бутат... бе като гореописаните софийски бакшиши са. С побързите коли е по-интересно, но докато се докопаш до тях, каталясваш и ти писва. Звукът е доста хлабав, даже гумите не пищят както подобава. Рев на двигатели и тям подобни са нежни нежни, може би да не надъхват потенциалните шофери с излишни емоции. Блъсках коритото, дано му се откачат гърнетата и да ревне, ни се чупи, ни се пързаля като хората. Мултито може и да е по-свястно, но сега съм на тема NFS: HP2 на сървъра на headoff и там си избивам комплексите с разни ламери. Има ли желаещи? Вижте за бакшиша в началото и заповядайте...



- ОЦЕНКА: 65%
- Прилича на: Rogue Squadron

- Производител: EA
- Разпространител: EA
- Интернет: www.ea.com
- Системни изисквания: Pentium III 700, 256 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

Автор: maggkrabar

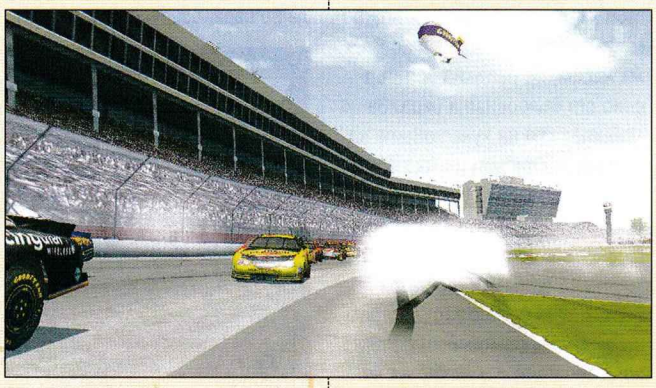
NASCAR THUNDER 2003

NASCAR 2003 е разкошна игра. Писах за нея в предишните броеве на GW. Играта беше направена така, че без да се усетиш и се топваш направо във вихъра на супер интересно състезание. NASCAR Thunder 2003, както се очаква, е продължение на NASCAR 2003, с добавени нови и още по-интересни опции. EA обаче са решили игрите да са съвсем различни. Иначе казано NCT2003 е абсолютен боклул. Пълна кретения. В нея няма почти нищо, което да е направено поне малко кадърно. Всичко хубаво от NC2003 в NCT2003 е грозно, недоизкусурено, отвратително, оакано, или тотално и недопустимо опикано. И такава игра излиза от студията на EA! Не мога да повярвам направо, по-скоро бих приел, че чистачките и портиерите из офисите на фирмата са сформирали собствен екип, щото са видели, че от тая работа падат кинти.

Липсва брилянтният tutorial, няма възможност за изработване и импортване на собствени текстури по колите, а да се състезавам с друг тийм освен GW racing team за мен си е престъпление.

Графиката е отвратителна. Мътни текстури, ръбави модели без никакъв блясък. Звукът - бълвоч. Дори не намирам думи, за да говоря за него. И най-важната част от NASCAR симулациите - аеродинамичния модел и AI-то - и тях никви ги нема. Колкото и да се опитвах да използвам предимствата на draft-та и аеродинамиката на NASCAR болидите, нищо не ставаше. Подобни неща в играта сякаш няма. Опитвам се да се държа като NASCAR пилот, AI-пилотите бъкел не им дреме за разните му джентълменски постъпки и железни нерви, бутат ме и ме блъскат като софийски бакшиши. А физичният модел на колите е такъв, че AI-то ускорява и ме издухва там, където по принцип трябва аз да мажа. Управлението на болиди от NASCAR и без това си е трудна работа, но в NCT2003 и с прецизен волан постоянно гушкаш мантинелите. Караш ли по-бавно, компютърните противници те изпреварват когато им скимне.

Ще прощавате липсата на стил в езика ми, може и да звуча жаргонно, но просто следвам настроението, което играта остави в мен. Боклук, както казах. Някакъв гаден конзолен порт - просто ей така, да го има. Вижте малко скрийншотове и продължавайте нататък. NASCAR симулациите са готино нещо, но не и в тоя им вид.



- ОЦЕНКА: 40%
- Прилича на: NASCAR 2003

- Производител: Knut Mueller
- Разпространител: Knut Mueller
- Интернет: www.rhem-game.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 8 MB 3D Video
- Жанр: Куест

Автор: Irenicus

Rhem

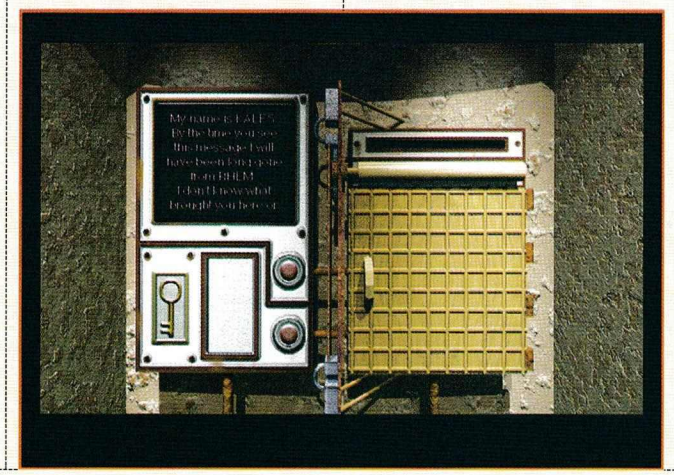
След неколкодневно ходене по мъките и изгнаничество в света на Rhem, най-после сядам да опиша впечатленията си. Горчива буца е заседнала в гърлото ми, тъй като подозрението, което ме глождеше от известно време насам, бе напълно потвърдено от въпросната игра. За любителите на куестовете наистина настават тежки времена.

Създателите на Rhem са решили, че след четирите години, които са отделили за разработването ѝ, не е задължително да се затормозяват допълнително с измислянето на някакъв интересен и запленяващ сюжет. Самото интро дава представа единствено как (посредством влакче, наподобяващо тези от Riven) пристигате в Rhem, но не и защо, по дяволите, отивате там. Единствената следа, която имате, е едно писмо, намиращо се в инвентара ви и предназначено за някой си Зетаис. Елементаранатa логика подсказва, че въпросната персона май сте вие. Още в първите пет минути един пич, който поне от елементарна вежливост не си прави труда да си каже заглавието (и, между другото, е адски калпаво анимиран), ви открадва превозното средство. От тук насетне единственият начин да се измъкнете от Rhem е като съберете четирите части на преждеспоменатото писмо (явно разкъсано по време на събития, които авторът на статията упорито отказва да сподели с нас - бел. Ред) и ги подредите по правилния начин. А сега най-"приятната" изненадка: за да подкарате изобщо Rhem, трябва предварително да нагласите разделителната способност на монитора си на 640x480 и 16 битов цвят, както и да качите "Quick Time 4", за да вървят анимациите към играта. Както се сещате и сами, понятията "красив" и "шарен" по никакъв начин не биха могли да бъдат асоциирани с немския продукт, а това все пак е игра, изградена почти изцяло от статични картини. Ще ви дам един пример. Когато преди около четири години излезе Riven, графиката му си беше направо революционна, пейзажите бяха нарисувани доста реалистично за тогавашните технологии. Тук всичко сякаш е скърпено набързо, колкото да мине номерът.

Играта е лишена от присъствието на каквато и да било музика, а звукът варира от ниско писукане до басово бучене при боравенето с различните машинарии. Всичко изглежда замръзнало като в някакво адско подобие на натюрморт и липсва каквато и да било интерактивност със заобикалящата ви среда. Освен това създателите на играта явно не са чували за такова нещо като инвентар и доста от схемите на загадките ще трябва да си ги прерисувате на ръка.

Нещата - доколкото това въобще е възможно - стават все по-лоши с всяка изминала минута, играта изглежда все по-противна и по-противна, докато в един момент човек усеща как е започнал да си гризе усърдно ноктите и накрая всичко свършва с бутона "quit game".

Единственото нещо в Rhem, което заслужава похвала, е нелинейността на куестовете. Хинтовете са навсякъде и под всякаква форма, можете да се разхождате почти из целия Rhem и да решавате загадките в различен ред. Само един съвет: в случай, че направите грешката да се опитате да се борите с тази игра - постарайте се все пак да спазвате някаква лична схема и последователност при решаването им, за да не се окажете в един момент изправени пред някое пъзелче, за чието решение нямате ни най-малка представа. Не че се престарах с хвалбите, но то и няма кой знае за какво да похваля играта, а - както сигурно сте забелязали - за няма и страница споменах на няколко пъти Riven и то не случайно. Целият сюжет на Rhem, както и основният фийлинг от куестовете и пъзелите, по мое мнение, са изплагиатствани по един доста груб и селски начин от продължението на култовия Myst.



След всичко казано дотук би могло да има само две причини да се заемете с играенето на Rhem. Първата е да сте ревностен почитател на подобен род игри и принципно да не подминавате нито един куест, колкото и да е малоумен. Втората е да сте бабата на някой от авторите, която така или иначе играе всичките простотиите, натворени от внука ѝ, просто защото вече ѝ е писнало от плетки и сапунени опери.

- ОЦЕНКА: 17%
- Прилича на: Myst

- Производител: 4X Studio
- Разпространител: Wanadoo
- Интернет: www.stormgame.com
- Системни изисквания: Pentium III 600, 256 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Alex III

Iron Storm

Можете ли да си представите безкрайна война? Хора се раждат, растат, остаряват, умират, раждат се нови, а войната не свършва. Глад, мизерия и умишлена смърт по цялата планета... Добре дошли в света на Iron Storm. Годината е 1964-а. Но не тази, която познавате. В алтернативния свят не е имало втора световна война. Не мислете, че са извадили късмет. Просто първата не е свършила, за да започне нова. Петдесет години - омотани в бодлива тел, разрязани от

траншеи, разкъсани от ями на експлозии, разстрелвани ежедневно с картечници, газени с танкови вериги, отравяни с иприт. Руско-монголска империя, водена от лудия барон Угенберг, изправена срещу Съюзници, които разиграват армиите си на борсата, за да могат да финансират войната. Сред всичко това - лейтенант Андерсън, израсъл в окопите. Той познава мира само от приказките. Единственото му желание е да види края на военния ад.

Каквото и да правите, не напускайте окопа без снайпер и патрони за него. Можете да захвърлите всичко друго, но него оставете. Ако се подадете невнимателно макар на педя над ръба на траншеята, ще получите дупка в челото. Ще сте мъртви преди да чуете изстрела. Някъде вражески снайперист ще прави още една резка върху ложата на пушката си.

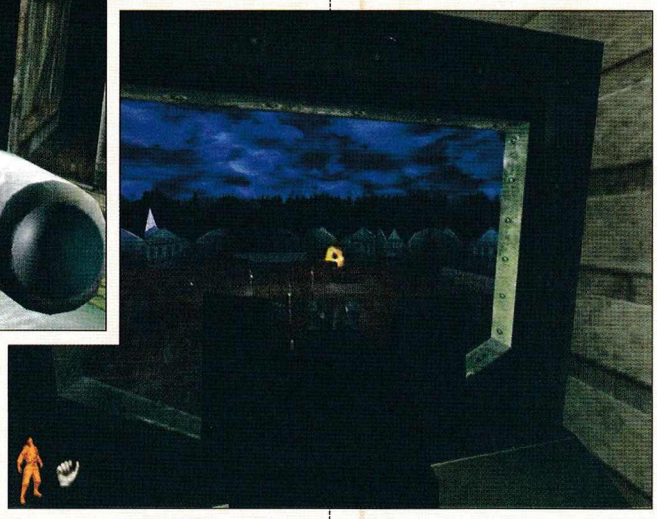
Пазете се от автоматичните кули. Откосите им ще ви разкъсат преди да успеете да се скрие обратно зад преградата, изза която сте излезли. И не можете да ги унищожите. Куршумите и гранатите са безполезни срещу механичната бронирана смърт.

Когато чуете оглушително боботене във въздуха, притиснете се към стената на окопа, избягайте под близкото мостче, влезте в бункера. Иначе хеликоптерът ще ви забележи. След баража на реактивни снаряди и куршуми от вас няма да е останало много за погребване. Освен ако нямате гранатомет, вертолетът ще бъде неуязвим за вас. Има и такива, които даже РПГ-то не може да засегне.

Освен това има танкове. Влакове. Оръдия. Бункери. И войници. Врагове без лица. Нахлупени каски, противогази, дебели, груби униформи. На метър от вас, зад ъгъла, говорят. Чужд език. Врагове. Дали ще отминат скривалището? Да се притаите, да чакате? Късно е за бягство. Или да изскочите, да ги изненадате и да ги разстреляте преди да са насочили оръжието си? А ако някой чуе? Не, сабята ще свърши подобра работа... Тя убива тихо.

Това е светът на Iron Storm. Искате ли да сте там? Ако се озовете в него, ще искате същото, което желае и героят ви - да минете през всичко, само и само да стигнете до покоя на развръзката. Мирът е далечно-примамлив. Войнишкото гробище е по-близо. Там също е спокойно.

Само че за вас покой няма да има. Или поне - виртуалната смърт няма да ви го донесе. Изчаквате играта да се зареди и опитвате отново - сантиметър по сантиметър изпълзявате от окопа, после - прибежка до разрушената стена встрани, и внимателно се оглеждате. Снайперът стреля някъде оттук, този път трябва да го откриете преди той вас. Смъртта може да дойде по всяко време от коя да е посока. Зад вас сигурно вече не е чисто. Напред - също, макар че в окопите може да срещнете и свои. Отначало неуязвимите кули, танкове и бункери ще ви карат да се чувствате на трони. После обаче се свиква. Човек започва инстинктивно да се придържа към укритията, а преди да излезе на открито, рефлекторно се оглежда. В един момент започва да си личи къде може да има скрити снайперисти и как да се мине безопасно покрай кулите.



Атмосферата на Iron Storm е безкомпромисна, директна, брутална. Окопи, война. Отсреща вражеските войници зареждат картечниците, а вие трябва да атакувате срещу тях. Ще бъде кървава баня. Какво повече може да се каже?

Играта е трудна. Още от самото начало, даже на ниска степен на сложност, има места, където ще ви убиват по няколко пъти, преди да ги минете. За разлика от повечето заглавия напоследък, тук можете да сбъркате и да се провалите, без да разберете. Живи сте, дишате, но не можете да продължите. Рано или късно ще трябва да излезете от скривалището си. Тогава ще ви видят, ще ви заклещят и ще ви убият. И нищо не можете да направите. Трябвало е да се промъкваме, вместо да се биете. Пазете си по няколко записани игри. И не се отчайвайте, ако умирате много. Опитайте още няколко пъти, после помислете къде може да грешите. И пак пробвайте. Ако не става, може да сте попаднали на бъг. За съжаление, Iron Storm не е технически най-изрядната игра на света. Нито най-красивата. Нито най-бързата. Нито най-добре озвучената. Нито най-динамичната. Нито най-лесната. Обаче въздействието на атмосферата й може да се мери с откриващата сцена на "Спасяването на редник Райън". Струва си да се опита.

- ОЦЕНКА: 75%
- Прилича на: Soldier of Fortune

Автор: Ikarus

Half-Life

ЧЕСТИТ РОЖДЕН ДЕН, HALF-LIFE!

Точно преди четири години, на 9 ноември 1998 година, Half-Life официално бе обявен за завършен. Още с появяването си той предизвика вълна от възторг, бе обявен за игра на годината от почти всички възможни гейм издания и се превърна в крайъгълен камък за развитието на жанра. Всички заглавия, излизащи след него, трябваше да се съобразяват с този факт, а достойнствата им се мереха с везна, от едната страна на която неизменно стоеше Half-Life...

Модовете са бъдещето. Ако досега не сте си го помисляли, може би тази статия ще ви убеди. Няма да обяснявам надълго що е то мод, всеки читател на ТОВА списание, би следвало да знае.

И така, освен че беше гениална игра, Халфа даде на феновете си и нещо повече. Възможността да създават свои игри. Заедно с играта на диска, присъстваше и едиторът, използван от авторите при работата им с надеждата, че феновете с дизайнерски наклонности ще успеят да задържат Халфа по-дълго жив в сърцата на геймърите. Е, те се отблагодариха по подобаващ начин. Днес, четири години и две официални продължения по-късно, Half-Life е най-популярната платформа за онлайн екшън игри и може би играта с най-голямата интернет общност. Количеството модове, създадени за нея, надвишава това, за който и да било друг екшън в историята на гейм индустрията. Появиха се какви ли не модове – за самостоятелна и кооперативна игра, за deathmatch. На практика обаче отборните модове бяха тези, които преобърнаха света. Глупак би бил този, който отрече приноса на Team Fortress и Counter Strike за отборните екшъни като цяло. Проблемът е, че прекомерната популярност на CS хвърли сянка върху доста други проекти, които в голямата си част са напълно неизвестни. Тук визирам основно нашата мила родина, защото на запад повечето от тях са изключително популярни. В следващите няколко странички ще се опитам да ви представя едни от най-добрите. Има и други, но знаете как е – мястото никога не стига... (или пък сантиметрите, хе-хе... бел. ред.)

Day of Defeat

www.dayofdefeatmod.com

Това е реалистичен мод за времето на Втората Световна война и редом с Firearms и Action Half-Life е сред най-играните модификации. Всяка от страните – Axis и Allies – разполага с по четири класа персонажи, от които можете да избирате: лека, средна и тежка пехота + снайперист. Те да почти идентични за двата лагера, като американските и немските войници от един и същи клас се различават само по имената и оръжията си, но това е доста относително, тъй като пушките са аналогични. Реализмът е на високо ниво – умира се неприятно лесно, гранатите причиняват грандиозни поражения, а ако сте ранени, ще трябва да спрете и да се превържете, иначе ще продължите да губите кръв, а ако се правите на зайобайо и подскачате в типичен Quake-стил стамината ви ще свърши бързо и ще започнете да се влачите като охлюв. Приятен е и фактът, че можете да залягате – този ключов аспект май отсъства в доскорошни заглавия с големи претенции – още една похвала. Целите на картите са стандартни: завладяване на стратегически точки в определена последователност, взривяването на дадени съоръжения, кражба на секретни документи... Мислите, че Medal of Honor е открил топлата вода? Помислете отново.

Firearms

http://www.firearmsmod.com

И тук думата е реализъм, но в умерени количества и без това да пречи на геймплея. Какво точно представлява Firearms? Отборен deathmatch в най-чиста форма – никакви занеси-донеси флагче, взриви-мостче и други подобни – чист, брутален екшън. Това в никакъв случай не значи, че можете сами да се втурнете към редиците на врага с бойни викове. Добрата работа в екип е от изключително значение, ако искате да спечелите. И тук, както и в другите модове, претендиращи за някакъв реализъм, кървите ако сте ранен, имате си издръжливост (stamina), която намалява при много скокове, а подобни изпълнения от по-високо могат да завършат със счупен крак. В началото имате няколко готови персонажа, от които да избирате, но можете да си създадете и войник по свой вкус – броят на оръжията е доста сериозен, има

и няколко вида брони. Освен това можете да придобиете и някои умения, като например повишена точност или възможност да поискате минометен обстрел на даден район. Моделите на оръжията и персонажите са пипнати и изглеждат добре, въпреки възрастта на платформата. Би било грехота да подминете този мод!

Action Half-Life
http://ahl.action-web.net

Е точно на този мод така и не разбрах какво толкова му се кефят западите колеги. Той е отборен deathmatch на рундове като при CS (т.е. умрете ли, сте мъртви до края на рунда), в който имате подобен набор от оръжия. Интересното тук е, че можете да правите различни каскади, плонжове и др., а скиновете са на разни герои от известни екшъни (Neo, Snake Pliskin, ей такива хубавци). Това много хубаво, но след като видях The Specialists (за него по-надолу), вече малко какскади и екшън номера могат да ме впечатлят, а и всъщност какво значение има как изглежда скинът ти в deathmatch двубой? Освен всички тези екстри, към мода има и вградени ботове, които обаче не блестят с извънредна интелигентност (пълни лейки, ако трябва да съм откровен). Текстурите и моделите също не са нещо феноменално. Не ме разбирайте погрешно – модът е хубав и доста забавен, но просто не се вмести сред фаворитите ми. Ако ви гложди страшно любопитство и наистина искате да го пробвате, свалете си го – само стотина мегабайта е :). Не, това не е пристрастност – нарича се "лично мнение".

Science and Industry
www.planethalflife.com/si

Концепцията на този мод направо ми скри шапката. Имате си вие два отбора, или по-точно две корпорации, които са готови на всичко в борбата с конкуренцията. Това, което отличава мода от стандартната отборна патаклама, е откриването на нови технологии. То става точно като при стратегиите – имате си технологично дърво, като след откриването на дадена технология получавате достъп до по-напреднали такива в същата сфера. Например, след разработката на Armour MkI можете да започнете работа по MkII, постепенно увеличавайки максималното количество броня на всички ваши съотборници. Всеки отбор си има определен брой учени, които са отговорни за техническия ви прогрес. Всеки от тях си има определена ефективност, вариираща от 0 до 150. Тя показва скоростта, с която даденият учен работи по поставената му задача. Ако коефициентът е нисък, работата ще върви мудно. Тази стойност не е постоянна, а зависи от няколко фактора: ако го притеснявате и около него се стреля, ученият се плаши и тя спада, оставен на спокойствие, тя постепенно нараства до 125. Можете да откриете и специално "оръжие", основната функция на което е да засилва мозъчната активност на целта! Така може да се постигне ефективност от 150! (Ще трябва да го изпробвам върху някои от преподавателите си. "Шегата на майтап")

Как точно става изборът на нови технологии? Когато настоящият research е на привършване, се появява меню за гласуване. С помощта на цифричките всеки дава гласа си и готово. Започва работа по технологията, събрала най-много гласове. Това гарантира, че насоката на развитие отговаря на стила на игра на повечето хора от дадения отбор. На практика цялата игра се върти около придобиването на по-могъщи технологии, макар и не всички да имат пряко отражение върху сраженията. Освен това можете да отвличате учените на другия отбор, за да работят за вас. Ако пък успеете да откраднете дискове с информация, може за секунди да завършите ъпгрейд, който току-що е започнал. Картите са симетрични и предлагат по няколко пътя до лабораториите на конкуренцията, а престрелките и надхитрянето стават още по-напрегнати поради факта, че почти никога не знаеш с какво ще те изненада/изнесе противника. Един нестандартен мод тип "Пр**би другарче". Тук понякога нещата се решават от това кой пръв ще открие някаква си топла вода...

Frontline Force
www.fifmod.com

Още един добър отборен мод. Накратко – два отбора – командоси и бунтовници, и три класа войници – леки, средни и тежки (изненада). Последните се различават по скоростта си, издръжливостта и видовете оръжия, които могат да използват. И тук прекомерното скачане е контрирано с наличието на стамина, което гарантира, че играта не се превръща в постоянен танц над куршумите. Държа да похваля системата за избор на оръжия – перфектно реализирана, лесна за използване дори и от начинаещи. Как стоят нещата с картите? Ами добре замислени, нищо глупаво и нищо, което не сме виждали вече. При повечето целта на бунтовниците е да завладеят дадени ключови за картата обекти в определена последователност, а тази на командосите, логично, е да се опитат да им попречат. След края на рунда отборите си разменят местата и за да спечелят, новоизлюпените бунтовници трябва да подобрят времето, за изпълнение на целите, постигнато от противника. След това картата се сменя. Оръжията имат доста приятен облик, а за своя изненада открих, че има доста графични опции, които няма да намерите в стандартните менюта на Half-Life. Определено няма да съжалявате ако го пробвате, дори и за малко.

Deathmatch Classic

Тази модификация дойде в комплект с 1.1.0.6 пача и е неразделна част от настоящия пълен такъв. На практика тя е инсталирана навсякъде, където има качен CS, тъй като той се инсталира върху оригиналната игра. Споменавам я, защото повечето хора директно си избират иконката на CS и може да не са я забелязали, а фактът, че я има в почти всеки клуб й дава шанс да бъде забелязана и разцъкана. В нея няма никакви нови идеи – тя просто е един много добре реализиран римейк на Quake I с еджина на Half-Life. Същите оръжия, същите нива, същата физика (или поне много близка), същата динамика.... Ако ви се е приискало да разбиете аверите на добрия стар Quake и не знаете къде да сторите това, просто си пуснете Half-Life Deathmatch.

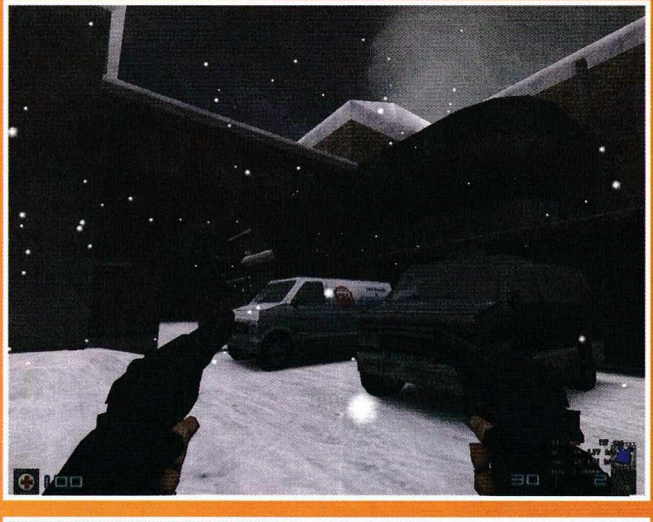
Half-Life Paintball

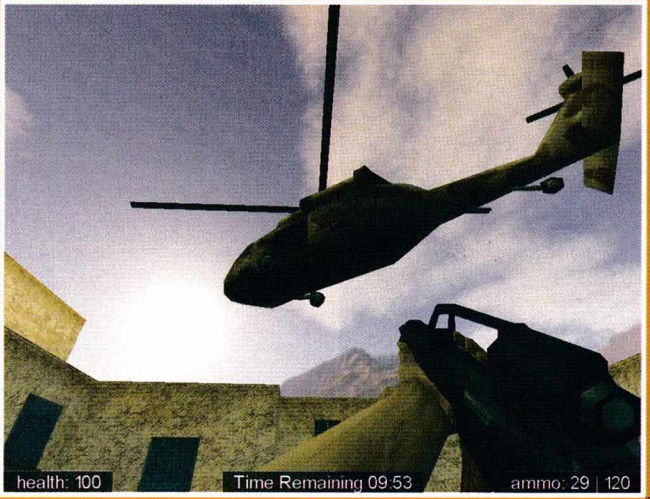
Не, не се шегувам. Това наистина е мод, в който се стреляте с боя. Малък, непретенциозен, но много, много весел. За незапознатите – оръжията ви стрелят с боя под формата на малки топчета, а основната цел е да се нашари целия вражески отбор. Кражбата на флага им също води до победа, но това, повярвайте ми, е рядкост. Имайте предвид, че е нужно да ви уцелят точно веднъж и сте вън до края на рунда. Под внимание трябва да се вземе и факта, че топчетата летят параболично, а не в права линия, така че мислете му. С всеки спечелен рунд или убит противник печелите пари, точно като в CS. С тях можете да си купувате муниции и естествено по-брутални пушкала, стрелящи по-бързо и по-далеч, след което допълнително можете да увеличавате капацитета на пълнителите им. За разлика от CS тук не губите оръжието си след като умрете, така че пестенето и инвестирането в по-скъпи пушкала е оправдано в дългосрочен аспект.

Global Warfare
www.planethalflife.com/globalwarfare

На чия страна ще застанете: Обединените Нации или Арабската освободителна армия? Резултатът от битката може да зависи от вас! Не, това определено не е опит за политизиране на статията. Просто група фенове са си позволили да направят прогноза за бъдещите международни отношения под формата на мод за Half-Life. В този въображаем конфликт вие избирате на чия страна да застанете. Подобно на Team Fortress Classic има

няколко класа персонажи със свои уникални характеристики, оръжия и умения, като за двете враждуващи фракции те са напълно идентични: пехотинец, специалист по комуникациите, полеви медик, инженер и снайперист. Всеки от тях може да избира от три основни и три допълнителни оръжия, характерни за специалността му, като взима със себе си максимум по едно от всеки вид. Изборът на отбор, клас и оръжия става за секунди – за всяко си има отделна страница, след което се мятате в екшъна. Картите са добри, като основните ви задачи са завладяването на градчета или взривяването на стратегически за врага цели/респективно опазването им. На определени карти наличието на комуникационен специалист или инженер в отбора е задължително, тъй като първият набелязва цели за въздушни удари, а вторият борави добре с пластични експлозиви и "взривява сгради всякакви" (може да залага и мини). Ако бъдете убити, ще се появите в поддържащата си база, откъдето ще бъдете превозени до зоната на военни действия с хеликоптер/бронетранспортьор. Това отнема известно време и позволява да се запази балансът в играта без необходимостта да стоите в режим "spectator" до края на рунда. Ако успеете бързо да елиминирате повечко врагове, ще можете да реализирате моментното си превъзходство в интервала до пристигане на вражеските подкрепления. Една чудесна идея, резултатът от която е балансиран геймплей и елиминиране на ужасната скука в очакване рундът да свърши. Един чудесен мод, насърчаващ добрата работа в екип. Единственият му проблем е, че за да стане добра игра са необходими поне десетина души.





The Specialists
www.specialistsmod.net

"Кънтър Страйк" ли чух? Абе я моля ти се! ТОВА Е МОДЪТ! The Specialists.

Концепцията му е близка с тази на "Кънтъра", но като цяло Специалистът е класа над него. Говоря за графика, говоря за скинове, говоря за оръжия, говоря за геймплей, атмосфера, удоволствие, физически модел, говоря за ботове и изкуствен интелект (изключително адекватни и интелигентни, за разлика от събратята си в CS), говоря за цялостен кеф. Не говоря за карти, обаче. Това е слабото място на мода, не че са толкова лоши, просто на "Кънтъра" са по-добри. Но пък за сметка на това можете да си ги импортнете в The Specialists без какъвто и да е проблем, можете да импортнете дори и карти от оригиналния Half Life. Сега малко по-подробно.

Наборът от оръжия е подобен на този от Counter Strike, само дето е по-богат и оръжията са по-добре и реалистично направени. Особеност е, че към почти всяко от тях можете да си закупите допълнителни екстри: лазерни мерници, заглушители, фенерчета и всякакви други добавки. Купуването се извършва по сходен с CS начин, но все пак е по-различно. Лесно се свиква. Хубавото е, че можете да си направите фаворитна комбинация от оръжия и вместо да се набирате всеки път по клавишите при раждане, да закупувате необходимото с едно натискане. Физическия модел не само на оръжията, но и на играта като цяло е по-добър от този на "Кънтъра". Умира се също така реалистично лесно.

Тук истинският фън не е само в отборната игра, в победата, но – както и би трябвало да бъде – в самото убиване. Точно в *убиването със стил*! Имате си копче за каскади, с което можете, в зависимост от това дали падате, отскачате или просто си ходите, да правите фантастични акробатични изпълнения точно като в Max Payne, едновременно стреляйки с двете узита в ръце: салта, странични правъртания и търкаляния, скокове от стълби с лице към преследващия ви играч и какво ли още не. Ако чуете, че някой идва зад ъгъла можете да излетите странично със скок във въздуха и преминавайки покрай приближаващият се враг да го напълните с олово. Ефектът на двойния скок също трябва да се види. Ако сте се натоварили с много оръжия обаче, скоковете ви ще бъдат по-кратки, така че умната. По всяко време можете да превключите в перспектива от трето лице, а има и опция за slow motion, която прави смъртните анимации наистина нещо страхотно.

По нивата има и бонуси, които можете да вземете – броня, допълнително здраве, амуниции и пр. Накратко. Идеята на CS в The Specialists е доразвита и обогатена до висота, която осмисля иначе напълно безсмисления, поне за мен, геймплей на втръсналия ни CS.

Автор: Ikarus

Natural Selection

StarCraft в Half-Life

Natural Selection е мултиплеър-ориентирана отборна модификация, комбинираща елементи от реалновремева стратегия с чист екшън. Уникалността й се крие в начина, по който съчетава усещането на Aliens vs. Predator, типичния екшън а' ла Counter Strike и стратегическия изглед на StarCraft. Всичко това е придружено от доста добра история (елемент, който напълно отсъства при другите отборни модове), която ви въвежда в света на играта. Става въпрос за далечното бъдеще, в което хората пътуват свободно в космоса, и както в повечето научно-фантастични филми, се натъкват на враждебна извънземна раса – Khara. Въпросните методично унищожават всеки срещнат земен кораб. В отговор на тази нова заплаха е създадено специално подразделение – The Frontiersmen (мъжете по границата).

Играе се до пълно унищожение и въпреки, че стилът на игра с двете раси е коренно различен, те са изключително добре балансирани. Ако по време на игра ви се стори, че едната страна е по-могъща, то това се дължи единствено на умението/нескопосаността на играчите. Ето как стоят нещата от двете страни на барикадата.

The Frontiersmen

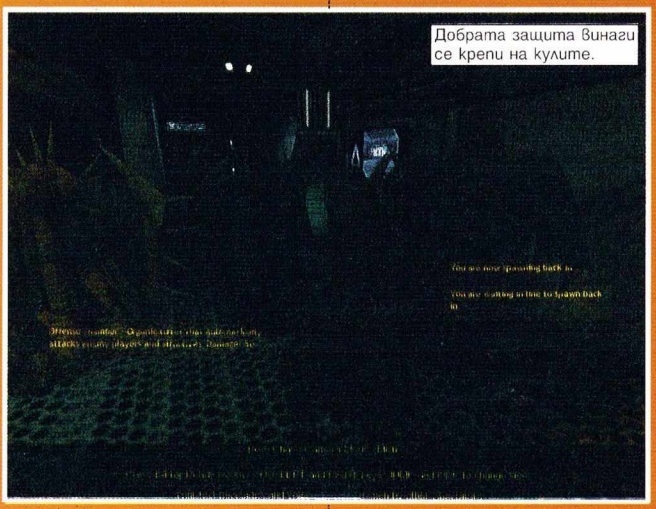
Хората са тези, които се възползват в пълна степен от стратегическия елемент, който честно казано наистина издига отборната игра до нови висоти. В началото на всяка игра мераклиите за поста на *командир* се засилват към командната конзола. Първият, метнал се зад пулта, става командир и получава стратегическа перспектива, виждайки картата точно като в StarCraft и WarCraft 3. Да командваш целия парад никак не е лесно и препоръчвам на новобранците да си изпълняват стриктно поставените им задачи, докато посвикнат с обстановката. Като начал-ник ще трябва да отговаряте за строежа на сгради, откриването на нови технологии, завладяването и контрола на кладенчетата за ресурси, координирането на атаките на подчинените ви и – не на последно място – снабдяването на последните с всичко необходимо – аптечки, муниции и т.н. Докато в StarCraft заповедите ви се изпълняват безусловно, тук живите хора могат да си имат свое мнение по въпроса. Не очаквайте човека, когото сте изпратили на самоубийствена разузнавателна мисия, да се затича с бодра крачка натам. Доста по-вероятно е да ви тегли една и да си остане в сигурната база. Освен това тиквите под ваше командване непрекъснато ще мрънкат, че не им обръщате достатъчно внимание, ще ви крънкат за какво ли не и ще предприемат акции на своя глава, очаквайки да им осигурите поддръжка без въобще да ги е грижа, че извънземните атакуват на две други места, а никой не е достроил третия колектор на ресурси. Изобщо понякога ще трябва да се превърнете в сторъкия Шива, за да се справите с цялата бъркотия в разгара на ожесточена битка. Ведньж свикнете ли обаче, ефективността на целия отбор рязко ще се повиши. Невероятно полезни са и рапортите, които изпращат войниците. Цялата комуникация се извършва посредством удобно меню, в което ще намерите всички необходими ви реплики, както и ред други полезни нещица, като за всичко това можете да си настроите "горещи клавиши" и да си улесните неимоверно живота. Ако някой от войниците каже, че има нужда от заповеди, достатъчно е да натиснете spacebar и изображението ще се центрира върху въпросния кашик. С напредването на играта ще откривате нови технологии, позволяващи производството на нови оръжия и екипировка: помпи, тежки картечници, гранатомети, бронирани костюми, поялници и др. Последните са много важни, тъй като с тяхна помощ могат не само да се поправят повредени сгради и съотборници в бронекостюми, но и да се заваряват и запечатват някои врати и вентилационни шахти, ограничавайки достъпа на извънземни. Естествено, ако отборът реши, че командирът не се справя добре, той може да бъде отстранен с бързо гласуване :). Без добра организация марините са загубени, така че некомпетентността не може да бъде толерирана. Ключът към победата с тях е доброто планиране и работата в сплотен екип.

Khara

Това са "лошите' в играта. Те

представляват нещо средно между извънземните от Aliens vs. Predator и Зергите от StarCraft. Като цяло те са поздрави, бързи и смъртоносни от марините и обикновено печелят при битки едно на едно. Слабостта им е, че нямат командир, който да следи за развоя на събитията, да се грижи за ъпгрейдите и да планира действията им. Това не значи, че в отбора им цари пълен хаос. Те разполагат със специално психично умение, наречено "колективно мислене", благодарение на което могат да координират действията си. Малко ми е трудно да обясня какво точно представлява то. Същността му е в това, че ако някой друг извънземен вижда враг, вие също го виждате – малко като хак за гледане през стени е на практика. Всички обекти виждате като малки деформирани кръгчета, като по размера им можете приблизително да определите разстоянието до целта. Те са в различни цветове, като всеки цвят има собствено назначение. Ако видите червено кръгче, това показва, че ваш съотборник е атакуван, белите кръгчета показват гейзерчета за ресурси и възможни места за кошери и т.н. Тук е моментът да обясня за сградите на слузестите твари. В началото на играта имате един Hive (кошер), който е и главната ви сграда. Ня всяка карта може да има максимум до три кошера, като те могат да се строят само на определени места.. Ако имате повече кошери, ще имате достъп до по-напреднали ъпгрейди и мутации. Номерът е, че Khara могат да мутират подобно на Зергите, като за целта изразходват ресурси и се превръщат в беззащитни пашкулчета, докато трае мутацията. Някои разновидности могат да пълзят по стените (точно като в AvP), други са големи и мощни (някои са МНОГО мощни), а трети пък могат да летят. Всяка форма си има свои основни оръжия, но чрез допълнителни мутации можете да развиете още умения (подобрена броня, регенерация, невидимост). Мутациите могат да отнемат доста време в зависимост от това в какво мутирате, но допълнителните ъпгрейди стават почти светкавично. Достъпът до еволюционния процес е възможен от комуникациионното меню, но то е доста по-обширно от това на марините и е препоръчително конфигурирането на "горещи клавиши". Ситуацията с ресурсите също е различна – те се разпределят равномерно между съотборниците и всеки сам решава в какво да мутира и кога. Изключение преви Gordge (малка тумбеста гадинка, която отговаря за строежа на сгради) – той има достъп да всички събрани ресурси. С него не е толкова забавно да се играе, но е също толкова важен за отбора, колкото и невидимите убийци с половин метрови костни нокти! Пък и нищо не пречи след като подсигурите с кули поредния източник на ресурси, да мутирате в нещо зъбато и да се присъедините към атаката. Като цяло играта с Khara е по-сложна, но веднъж свикнали и в компанията на съотборници, които знаят какво правят, ще се забавлявате прекрасно.

Както казах текстурите са невероятни.


Добрата защита винаги се крепи на кулите.

Графиката или "Това наистина ли е платформата на Half-Life!?"

И аз се зачудих първия път. Екипа на NS е направил чудеса с енджина, добавили си и нова система за частици, позволяваща използването на мъгли, водни канчици и други подобни глезотии, които не сме свикнали да виждаме в Халф-а. Текстурите са изключително детайлни и визията, която футуристичните нива създават, спокойно се конкурира с тази на AvP. Моделите на марините и оръжията им са много добри, но тези на извънземните са направо невероятни! Контрастът между тях е толкова осезаем, че ти е трудно да възприемеш стоящата насреща ти противна извънземна гад като друг играч. Просто феноменално!

Звуците

Само графиката не е достатъчна, за да създаде необходимата атмосфера. Авторите добре са съзнавали това и са се постарали много в тази насока. Мога само да се възхитя от постигнатото. Тъмните коридори, мъждукащите светлинки и фактът, че дребните, понякога невидими извънземни, могат да изскочат от всяка шахта, определено може да накара марините да подмокрят бронекостюмите. Невероятно е как се обръщаш и инстинктивно свиваш пръст около спуска когато чуеш звук от нокти, тракащи по металния под близо до теб. Командите също са чудесно озвучени, а възможността на извънземните да издават различни съскащи звуци им позволява напълно да реализират психологическото си превъзходство. Всичко това, комбинирано с невероятните по своя замисъл, реализация и нелинейност карти, наистина създава смазваща атмосфера. Не бих могъл да си пожелая по-добра.

Вместо заключение

Това е един мод с невероятен потенциал. Излязъл преди малко повече от две седмици (31.X.2002), той вече е четвъртият по играемост и има всички шансове да се изкачи и по-нагоре. Мисля, че той ще получи заслужен прием и у нас, поне от хората, които са зажаднели за малко истинска отборна игра. В Матрицата вече има пуснат сървър. Искрено се надявам, че в скоро време и другите клубове ще последват светлия пример, предоставяйки на хората алтернатива на вече омръзналия ни Counter Strike. Играта по аналогов телефон също е възможна, макар че ping-а ви рядко ще пада под 400. Авторите на мода обещават, че ще се вслушват в препоръките на играчите и ще се стремят да откликват на желанията им в бъдещите версии, които ще донесат нови карти, режими на игра и много чудесни часове, прекарани с Natural Selection.

Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Интернет: www.capcom-europe.com
Платформа: Playstation 2
Жанр: Екшън Приключение

Onimusha 2

Автор: SaintP

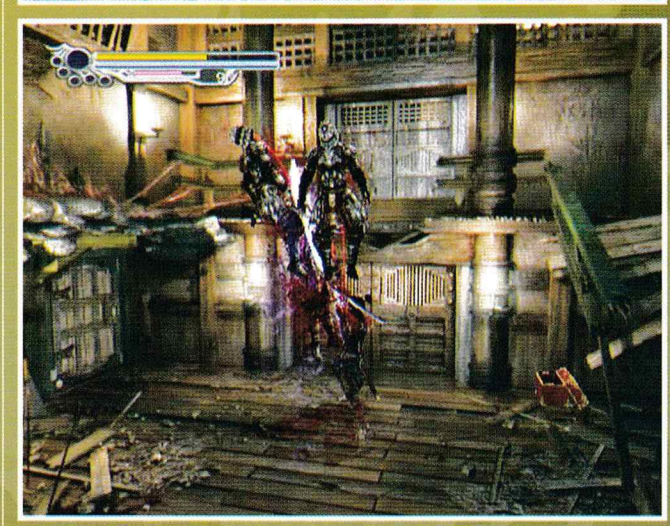
За щастие на близо 50-те милиона притежатели на PS2, редица първокласни заглавия се появиха и продължават да излизат през тази година и Onimusha 2 е поредното, заслужаващо да се настани за дълго на телевизора ти, стига той да е дообурудван с черната кутийка на Сони. Защо? Поради много причини. Кои са те? Не се притеснявай, ще ти кажа.

Сигурно знаеш добре от собствен опит, колко много продължения на чудесни игри са просто посредствени разочарования, петнящи името на предшествениците си. Това едва ли не се превърна в неписано правило в последните години, особено на PC гейм сцената. За щастие има и фирми като Capcom, които, освен че искат да правят пари, издавайки продължения на класни заглавия, полагат усилия въпросните продължения да си заслужават всяка дадена стотинка. Такъв е и случаят с Onimusha 2. Предшественикът постави високи стандарти в търд пърсън екшън-адвенчър жанра с поглъщащия си геймплей, добра графика, великолепен звук и интригуваща история. Двойката взима всичко това и добавя щедро плюсове във всяка графа.

Но да караме поред - първо историята. Действието ни пренася в средновековна Япония, разтърсена от междукланови войни. Жадният за власт и безкрупулен Нобунага Ода си е наумил да завладее цялата страна и следва плановете си с безкрайно постоянство. За късмет, заблудена стрела слага край на живота му и светът изглежда спасен, но не задълго. Господарят на демоните възкресява омразния завоевател и той продължава с безчинствата си. Тук в историята се намесва младият майстор на меча Самануске, който след безчет битки в първия Onimusha сразява краля на демоните, но Ода остава жив и решен повече от всякога да покори цяла Япония. Самануске пък изчезва мистериозно и никой не го вижда повече. Горе долу по това време идва твоят ред да се намесиш в развитието на действието, влизайки под кожата на Джубей Ягю - млад самурай, намерил родното си село опожарено от демонични воини. Решен да си отмъсти той се впуска в изпълнено с опасности приключение. И ти заедно с него.

Достатъчно с въведенията, нека ти кажа накратко защо играта е толкова обаятелна. Може би защото успява, много по-добре от други заглавия, да създаде впечатление за комплексност и дълбочина, която те въвлича в игралния свят, като същевременно геймплеят е семпъл и изчистен като идеи. Ако трябва да го събера в едно изречение - тичаш и се биеш, периодично разведряван от леки куест елементи. Всичко това обаче е изпипано по начин, който ще те задържи много часове пред телевизора, изпълнявайки тези простички дейности.

И понеже битките са основното ти занимание, нека първо кажа няколко думи за тях. Първо, изглеждат брутално. Движенията ти, а и тези на противниците ти те оставят често с отворена уста. Чувството за материалност на враговете е на наистина високо ниво. Примерно се изправяш срещу великан с грамадна брадва. Движенията и поведението му са така представени, че в един момент почваш да си мислиш, че чуваш стъпките му из стаята. Мечът ти като че ли само го драска и не може да го повали, прекалено бавен си за да се търкулнеш встрани от пътя на брадвата му. Подобни ситуации дращят директно по инстинкта за самосъхранение, превръщайки битките в отчаяно яростно натискане на бутони. Накрая чуваш трепета на земята, след като врагът пада повален. А после дотичва някой дребосък, който смачкваш за секунди като празна



цигарена кутия. Подобни изживявания те чакат на екрана. Не след дълго ще си жаден за още и още битки и няма да останеш разочарован - изобилието и интензитетът им е почти на нивото на игри като Devil May Cry.

Разбира се, не си тръгнал срещу демоничната паплач с голи ръце. В началото ще се оспаняш на верния си меч. С течение на играта ще бъдеш възнаграден с пет оръжия, носещи силата на елементите - буря, вятър, вода, огън и земя. Всички те са добре балансирани и имат своето приложение в различни ситуации.

"Земното" оръжие представлява грамаден чук, който е сравнително бавен, но кърти демоните със страшна сила.

Силата на вятъра е въплътена в копиеподобно приспособление, заострено от двете страни, страшно гъвкаво и вършеещо през враговете като косачка. Покосените противници изпускат известно количество разноцветни души, които можеш да "изсмучеш". Червените от тях служат за ъпгрейд на арсенала. По два пъти можеш да увеличиш ефективността на оръжията си, което прави атаките им доста по мощни. В добавка, всяко от тях си има и магическо нападение, което е способно да сътвори големи щети, особено на 3-то ниво. Докато в началото мечът на бурята е способен на няколко прости удара, последвани от мижава светкавица, след два ъпгрейда, ударчетата са вече мощни посичания завършени с грамаден енергиен стълб, разтърсващ тялото на чудовището. Визуално, изживяването е перфектно. Дизайнерите са успели така да пресъздадат ситуацията, че сякаш усещаш как енергията се отприщва от острието на меча ти и пронизва врага пред теб - от нещастни самураи-аматьори, през бързи и подли нинджи, та чак до грамадни главорези, готови да те посекат с един замах. Разнообразието предполага различни тактики и стил, което допринася за цялостната атмосфера по време на бои. А към всичко това прибави и по своему уникални битки с босове и ще получиш най-обща представа какво да очакваш.

Ако се справяш добре в приключенската част на играта, можеш да си помогнеш доста. Какво имам предвид ли? С течение на времето ще срещнеш четири персонажа - бойци с различни качества и умения, всеки от които си има собствени интереси. Един харесва книги, друг редки ценности, а има и жена (красива, разбира се), която естествено си пада по украшения и подобни. Говорейки с тях и давайки им подходящи подаръци, постепенно градиш приятелство и не са рядкост моментите, когато някой от тях ще ти се притече на помощ в тежка битка. Можеш да ги даряваш и с брони и оръжия, което ги прави още по ефективни в боя. Те ще ти върнат жеста като, освен с чисто физическа помощ, често ще те подкрепят и с по някой и друг ценен предмет - ту увеличаващ живота power-up, ту лековита билка и т.н.

Последният елемент от геймплея, който искам да спомена са загадките, пръснати из различните локации. В тази област разработчиците отново са напипали точния баланс между сравнително лесни и отчайващо трудни пъзели. Решението им може да изисква известно усилие, но в никакъв случай те не са толкова изнервящи, че да откажат играча. Освен тях има и опционални загадки, които също могат да поизмъчат, но пък наградите си струват и доста облекчават живота. Принципно обаче може и без тях.

Ето че стигнахме и до графиката. Приеми, че съм изрекъл всички стандартни суперлативи, и прибави към тях невероятно "живата" вода, която се пени и завихря, търкаля дребните камъчета, плъзга се върху едрите, разплисква се по под краката ти; добави напълно реалистични модели на героите и смазващи атмосферни условия и ще придобиеш добра представа. Великолепното чувство към детайла, демонстрирано от дизайнерите впечатлява!

За звуците пък Capcom са ангажирали цял симфоничен оркестър. Сто и петдесет професионални музиканта са се мъчили над кристалните трели, изпъстрени с азиатски мотиви, които съпровождат Джубей. Да поувеличи звука, това бих посъветвал всеки.

Няма какво да разтягам вдъхновението си повече, ще бъда много кратък и сух за финал:

Един Плейстейшън 2 струва, колкото една видеокарта последно поколение. Какво чакаш? Само това е начинът да разбереш защо съм неспособен да опиша на хартия вълненията, напрежението и удоволствието, които Onimusha 2 предлага с пълни шепи.

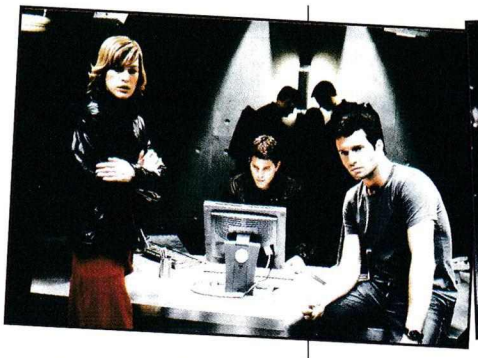
Жанр: Екшън/Хорър
Участниците: Мила Йовович, Мишел Родригес, Ерик Мабиъс, Джеймс Пюърфой
Режисьор: Пол Андерсън *(Смъртоносен хоризонт, Войник, Смъртоносна битка)*
Сценарист: Пол Андерсън
Оператор: Дейвид Джонсън *(Отело, Хилари и Джаки)*
Музика: Марко Белтрами (Блейд 2, Писък 1–3, Дракула 2000) и Мерилин Менсън
Официален сайт: http://www.sony.com/residentevil/

Автор: Snake

Заразно зло [Resident Evil]

Историята: е задълбочена и натоварена с невероятно количество подтекстови послания и метафори за същността на битието. Вирусът, който превръща хората в зомбита всъщност показва неминуемият крах на човешкото желание да надмогнем собствената си тленност и да се противопоставим открито на висшите сили, управляващи вселената. Компютърната Червена кралица и нейните привидно алогични и агресивни решения представлява прекрасен модел на божество по избор и ни разкрива същността на така наречената "божия промисъл", която можем да осмислим и разберем единствено, ако имаме пълен поглед над бушуващият над материалната реалност поток на времето. Пък и Мила Йовович, нарамила пушка помпа и наметната само с един бял чаршаф на голо е ебати яката гледка, требе да ти кажа. Май малко се поизсилих с метафоричността. Има далеч по-реален шанс филмът да е заснет на принципа - "Вземи сега Мила този неприлично голям пистолет и започвай да стреляш по онези зле гримирани статисти в другия край на помещението. Като дойде време за смяна на пълнителя ми се обади и ще помоля сценариста да ти напише някой и друг ред диалог. Или мислиш, че е по-добре да използваме паузата, за да пуснем някоя и друга песен на Слипнот, а?". Но пък е забавно. Ако чак толкова те интересува - историята на филма не е свързана с тази на трите игри и използва единствено ключовите за поредицата елементи, а именно - масовото зомбиране в следствие на вируса, изтърван от лабораториите на свръх-секретната корпорация Чадър, сексапилния женски персонаж, многото пукотевица и онова зло на вид изчадие с големия език.

Похвалите:
Забрави за Тумб Рейдър и кака ти Лара, чиито пренесени на филмова лента компютърни приключения очевидно се явяват основната аналогия в случая. Анджелина Жоли може да е прекрасна актриса, но, водена от лоши режисьорски решения или личните си идеи за пресъздаването на дигитална героиня, играе толкова дърварски сякаш е съставена от полигони. За разлика от нея Мила Йовович никога не е имала зад гърба си някакъв бог знае колко сериозен драматичен опит и хората винаги са я възприемали повече като съчетание от дълги крака, хубави цици и миловидни очи, отколкото като някой, който ще седне да изброява родата си до девето коляно със златна статуетка в ръка. Това придава на героинята й така необходимия за случая куулнес, небрежните й реплики попадат директно в целта си, а демонстративно пренебрегващите законите на физиката екшън сцени те карат да ръсиш пуканки, докато я насърчаваш с възторжени крясъци . Бившото гадже на Люк Бесон изгря на кино-небосвода с роля, в която раздаваше ритници в оскъдни одеяния и подобни действия просто й отиват най-малкото, защото никой не очаква нещо друго от нея. Докато, загледани с влажен поглед в Анджелина, непрестанно очаквахме да видим взрива от актьорски талант, който преди някоя и друга година й донесе Оскар. Наместо това я виждахме как рита маскирани бандити, висейки от тавана на неприлично големия си хол и ни ставаше неудобно.
В добавка - предвид факта, че филмът така или иначе си е хорър и е неподходящ за лица под 18 години - така нареченото от българския преводач Заразно зло

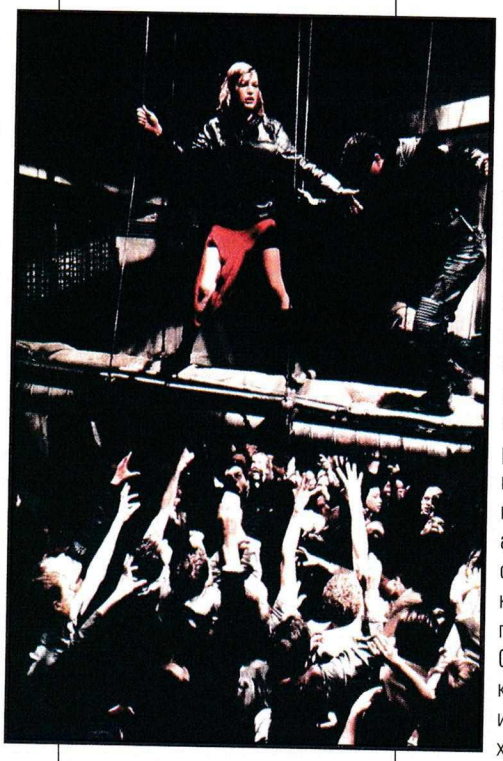


се оказва първата игрална адаптация на видео игра, притежаваща наистина сериозен еротичен заряд. В Тумб Рейдър ни показаха само един гол гръб. Пфу! Тук героинята на Мила започва и завършва екранните си приключения чисто гола, бегло прикрита в първия случай от една полупрозрачна откъсната завеска от душкабина, а във втория - от вече споменатия чаршав. Чак да му се прииска на човек да зомбира, за да попадне в компанията й.

Много сериозни похвали заслужава и работата на Пол Андерсън, под чиято веща режисура, нека не забравяме, се е родил и един от най-добрите съвременни сай фай хорър - емблематичният Смъртоносен хоризонт. Пичът успява да преведе уверено филма си през всичките сюжетни недомислици и да поддържа блестящ баланс между ужаса и екшъна. Освен това не е прекалил излишно нито с визуалните ефекти, нито със станалите вече едва ли не задължителни матрично-кадансови моменти. Заразно зло се оказва един крайно стегнат, балансиран и - в крайна сметка - много приятен за гледане филм. Да не говорим, че повечето налични клишета на жанра са избегнати по крайно елегантен начин и наместо лигава серия от нелогично щастливи разрешения на очевидно осраните ситуации, станах свидетел на едни толкова мрачни финални двадесетина минути, че ми идеше да стана и да козирувам. Филмът е успял да пресъздаде цялата атмосфера на прекрасна безнадежност, преврънала едноименната игра в бестселър. Пък и саундтракът е адски здрав. Тежък, агресивен и съчетан перфектно с действието.

Критиките:

За сценария на подобни продукции, както знаеш, е добре да не се говори от учтивост. Глупости има колкото си искаш. Заразно зло ще ти допадне истински най-вече ако го възприемаш като игра, а не като филм. Много по-добре ще в киносалона да си мислиш добри неща за левъл дизайна, начина, по който са направени лошите или арсенала на добрите, отколкото да седнеш да си задаваш логични въпроси, като например, защо всичките войници си свалят противогазите точно в момента, когато влизат в заразената зона.



Освен това не е страшно. Никак. Resident Evil е повече от приличен екшън, но хорър моментите могат да минат в най-добрия случай да минат за клиширани. Проблемът е, че всичко, което е имало да ни бъде казвано за зомбитата в киното ни е било казано още през 60-те в Нощта на живите мъртви на Джордж Ромеро (този филм, прочее, е и основният вдъхновител за играта; първоначалната идея на Capcom дори е била да вземат стария Джордж за настоящата продукция, но не са харесали сценария му). Вече на всички ни е леко трудно да се стреснем от влачещи крайници изроди, мучащи гладно. Сори. Освен това насилието във филма оставя странното усещане за стерилност. По скромното ми мнение, когато лепнат по default на филма ти лепенката "неподходящ за лица под 18 години" заради "strong horror violence" е редно поне да я оправдаеш по някакъв начин. Камерата услужливо се отдръпва нанякъде винаги, когато има да става нещо гадно, а повечето трупове - дори и разкъсаните по някакъв начин - изглеждат толкова спретнатички, че ако ги поизмиеш малко от напръскалата ги кръвчица можеш да си помислиш, че нанкат. Само като си помисля какви чудесни гадости имаше в Смъртоносен хоризонт и мъка ми става.

Змийски откровения:

Все още не мога да си обясня напълно защо толкова посредствен филм ми допадна толкова много. Може би защото подходих към него с крайно занижени очаквания, знам ли. Във всеки случай смятам, че Заразно зло е най-свежото и приятно безмозъчно забавление на сезона и е с класи над набедени хитове като Трите хикса.

Оценка: 7/10

Бърз преглед на най-известните филмови екранизации по компютърни игри:

Тумб Рейдър (Lara Croft: Tomb Raider)
Режисор: Саймън Уест (Въздушен конвой, Дъщерята на генерала)
Актьорите: Анджелина Жоли, Джон Войт
Коефициент на простотия: Висок. Не че не сме виждали и по-глупави продукции, но стаеното очакване на филм, който да бъде крайъгълен камък в поп-културата от началото на новия век, подобно на дигиталната Лара Крофт, съвсем логично избухна в остър негативизъм, когато по екраните се появи един меко казано посредствено заглавие. При наличието в кастинг-листата на двама оскароносители, режисирани от все по-рядко смятания за гениален Саймън Уест, който буквално ни разби навремето с Въздушен конвой мисля, че просто не се прави така.
Добри попадения: Сцената, в която Анджелина Жоли говори на руски. Дизайнът на сетовете. Elevation на U2, записана специално за саундтрака.

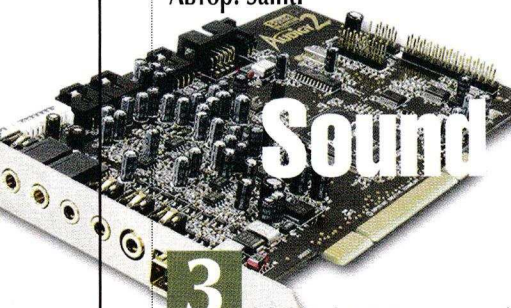
Смъртоносна битка (Mortal Kombat)
Режисор: Пол Андерсън
Актьорите: Кристоф Ламбер, Талиса Сото, Робин Шу
Коефициент на простотия: Среден. По моему най-качествената екранизация на компютърна игра с очевидното изключение на Заразно зло. Пол Андерсън очевидно е дърт геймър и ги разбира тези работи. Да, знам че сюжетът е безобразно глупав, но ти хвърли един поглед на историята на играта, която се екранизира все пак.
Добри попадения: Саундтракът. Почти всички батални сцени, в които феновете на играта цвилят от кеф, когато видят игралния вариант на любимите си комбота.

Смъртоносна битка 2: Унищожението (Mortal Kombat: Annihilation)
Режисор: Джон Р. Лионети (Маската, Кралят на скорпионите)
Актьорите: Робин Шу, Талиса Сото
Коефициент на простотия: Грандиозен. След като гледаш това чудо изведнъж започваш да озъзнаваш достойнствата на първата серия. Формулата "още от същото" просто не е сработила. Рейдън мязаше на полу-идиот, хореографията не беше на ниво, пък и ефектите не бяха достатъчно добри.
Добри попадения: Имаше един женски бой в кал. Финалът, когато лошите бяха подредени като в играта.

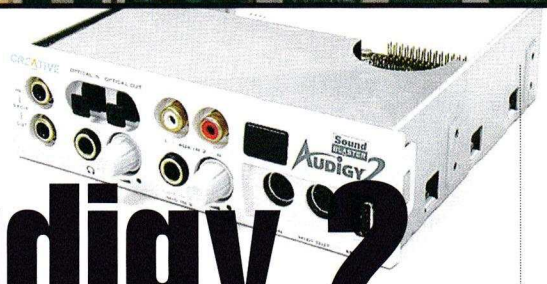
Уличен боец (Street Fighter)
Режисор: Стивън Де Соуза (сценарист на Командо, Умирай трудно 1&2, 48 часа, Хъдзън Хоук, Съдията Дред)
Актьорите: Жан Клод Ван Дам, Ралф Хулия
Коефициент на простотия: Смъртоносен. Ако успееш да изтърпиш този филм от начало до край смятам, че трябва да ти подарят един Плейстейшън и да си играеш на биткаджийски игри чак докато те изпишат от лудницата.
Добри попадения: Няма.

Двоен дракон (Double Dragon)
Режисор: Джеймс Юкич
Актьорите: Марк Дакаскос, Робърт Патрик
Коефициент на простотия: Смазващ. Екранизацията на Двоен дракон е толкова безобразно глупав, че оригиналната игра започва да ти се струва като Жега. Благодари се на милостивата съдба, която отдавна е изринала всички касети с този филм от рафтовете на видиотеките и не ти позволява да се убедиш лично в думите ми.
Добри попадения: Марк Дакаскос е пич. Човекът може да има актьорския талант на родопско говедо, но притежава някакво уникално манга-излъчване, абсолютно нетипично за игралното кино.

Автор: SaintP



Sound Blaster Audigy 2



Звуковите карти са далеч от темповете и обхвата на развитие на видео ускорителите, но Creative се старае да представя по някой и друг нов продукт през равни интервали от време (година-две), пазейки по този начин лидерството си в областта на звуковите карти за нормални потребители и геймъри.

Доста Sound Blaster-и видяха бял свят през последните повече от десет години, като започнеш от някои осем битови карти, минеш през класиката Sound Blaster 16 и стигнеш до по-модерни продукти, като SB Live!, Audigy, и най-накрая, представената преди време Audigy 2.

След един бърз поглед назад във времето, няма как да не ти направи впечатление, че Creative винаги се опитва да поднесе на пазара продукти с характеристики и възможности отговарящи на актуалните вкусове и предпочитания на потребителите. Така беше още по времето на SB 16, когато хората "откриваха" предимствата на 16 битовия звук. Подобна беше и ситуацията с Live! серията, която беше в крак с тенденциите за преминаване от дву- към многоканален звук, за използване на PCI вместо ISA слотове и т.н.

Audigy 2 продължава традицията и добавя някои полезни нововъдения към и без това добре оборудвания си предшественик. По-детайлно сравнение можете да намерите в карето към статията, а тук ще се спра само на най-значителните разлики. Като за начало, Audigy 2 поддържа DVD Audio стандарта. Това означава висококачествен 24 битов звук, който позволява качественото възпроизвеждане на DVD Audio дискове с помощта на PC, екипирано с новото творение на Creative (и добри високоговорители разбира се, без тях си за никъде, без значение каква ти е звуковата карта). Втори дебел плюс в графата на Audigy 2 е THX сертификатът, даван само на висококачествени звукови продукти, успешно преминали през редица тежки тестове. За първи път карта на Creative се появява с подобна екстра, което не е за подминаване. DA конверторът също е претърпял известен ъпгрейд от 24bit/96kHz до 24bit/192kHz, както и отношението сигнал/шум, заковано на 106dB според спецификациите - една никак не лоша стойност.

Друга характеристика, заслужаваща внимание е възможността за възпроизвеждане на Dolby Digital (5.1 канала) и Dolby Digital EX (6.1 канала) звук - нещо, което ще зарадва всички почитатели на гледането на филми на компютърен екран. Ако пък искаш да записваш звук, максималното възможно качество е 24bit/96kHz, отново добра крачка напред спрямо 16-те бита и 48-те килохерца на предшественика.

Audigy 2 има какво ново да предложи и на геймъра. За по-доброто качество на звука стана дума, но към това са добавени и някои допълнителни ефекти като обработката на няколко звукови полета едновременно. С по-прости думи, ще можеш да чуваш глъчката на хората на площада и песента на птичките наоколо, примесени с лек звуков нюанс, носещ се от стъкларския цех две преки по-надолу - въобще реализъм на по-високо ниво. Заглавия като Unreal Tournament 2003, Hitman 2, Tomb Raider: The Angel of Darkness и др. поддържат възможностите на Audigy 2.

Какво още да ти разкажа? Може би няколко думи за входовете и изходите на картата? Всъщност няма много за казване - ще намериш входове и изходи каквито ти душа иска. Не вярвам да се разочароваш. Все пак, нещо, което може и да ти се стори малко неочаквано - от Creative са включили дори високоскоростен FireWire порт. През него можеш да връзваш компютри в мрежа и да разцъкваш игрички. Би било малко нестандартно решение според мен, но все пак, нищо не пречи да го има. Освен това картата идва в два варианта - стандартен и Platinum, като вторият идва с втори FireWire порт, I/O панел за монтиране на предната страна на компютърната кутия, дистанционно, оптичен аудио изход и допълнителен софтуер.

Ето че стигнахме и до момента, в който сигурно се питаш дали реалното качество на звука на Audigy 2 действително отговаря на техническите спецификации. Отговорът е по-скоро положителен. Едва ли ще паднеш от стола като чуеш новата карта и я сравниш с първото Audigy, но подобрение определено има. Качеството е на ниво в целия честотен спектрум, а DVD Audio стандарта действително си струва да се чуе.

Като цяло, Audigy 2 си струва, особено, ако сегашната ти карта вече е поостаряла, а обичаш да гледаш филми на PC-то и държиш много на звука в игрите. Но подобна покупка е оправдана, само ако имаш или можеш да си позволиш и висококачествени съраунд тонколони - така е, двете неща са тясно свързани. В противен случай просто си пилееш парите на вятъра.

	SB Audigy	SB Audigy 2	SB Audigy 2 Platinium
Audio quality/bit Depth	16-bit/48kHz	24-bit DVD Audio quality	24-bit DVD Audio quality
THX Certification	NA	Yes	Yes
DVD-Audio	NA	Yes	Yes
DACs	24-bit/96kHz	24-bit/192kHz	24-bit/192kHz
Signal to Noise Ratio (SNR)	100dB	106dB	106dB
Dolby Digital AC-3 5.1 Playback	Yes	Yes	Yes
Dolby Digital EX 6.1 Playback	NA	Yes	Yes
Full support for Windows Media 9 24-bit/96khz 5.1	NA	Yes	Yes
Recording	16-bit/48kHz	24-bit/96kHz	24-bit/96kHz
High Speed SB1394 FireWire port	Yes	Yes	Yes - Two Ports
Analog speaker support	Headphone, 2, 4, 5.1	Headphone, 2, 4, 5.1,6.1	Headphone, 2, 4, 5.1, 6.1, Optical
Digital speaker support	Headphone, 2, 4, 5.1, 24-bit	Headphone, 2, 4, 5.1, 24-bit	Headphone, 2, 4, 5.1, 24-bit
Simultaneous environment processing	Multiple	Multiple	Multiple
EAX ADVANCED HD Multi-Environment	Yes	Yes	Yes
EAX 1.0 and 2.0 support	Yes	Yes	Yes
3D Positional Audio	Advanced	Advanced	Advanced
PC-to-PC Gaming with SB1394/FireWire	Yes	Yes	Yes
ASIO Low Latency Multi-Track Recording Support	Yes at 16-bit/48kHz	Yes at 16-bit/48kHz	Yes at 16-bit/48kHz
SoundFont Support	Yes	Yes	Yes
Easy Front-Panel Audio Connectivity Drive	Upgradable	Upgradable	Yes
Wireless Remote Control	Upgradable	Upgradable	Yes
Professional Music Creation Tools	NA	NA	Yes

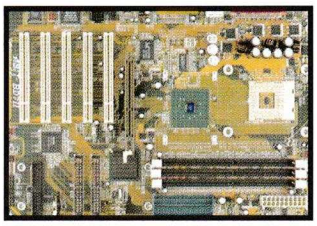
Автор: SaintP

Дънни платки за Pentium 4

Както може би си спомняш, първите Пентиум четворки, базирани на Willamette ядро и 400 MHz Quad-Pumped системна шина, бяха далеч от високото ниво, което Intel непрестанно рекламираше. Процесорите бяха доста скъпи, не предлагаха впечатляваща производителност спрямо конкуренцията от AMD, а освен всичко друго, ползваха главно скъпата RDRAM, което правеше асемблирането на добра P4 система доста неразумно занимание от гледна точка на цена-производителност. За щастие, голяма част от тези проблеми бяха разрешени с времето, и в момента процесорът се предлага с ново, по-добро Northwood ядро и 533 MHz системна шина. Логично, днес P4 е отново лидер по отношение на производителността, а усъвършенстваните производствени процеси доведоха до по-приемливи цени. Всичко това, както и високата стабилност, прави процесора един добър избор за геймърска машина. И тук се появява въпросът за дънната платка. Коя е по-добра? Какви екстри има? Но пък не е ли прекалено скъпа? И още, и още. В тази статия ще бъдат представени няколко дъна от популярни производители, базирани на Intel 845E чипсет. Спрях се именно на него, понеже предлага добра производителност на приемлива цена, заедно с поддръжка на DDR 200/266 и 533 MHz (133 MHz Quad-Pumped) системна шина, а освен това, продукти с този чипсет са вече широко разпространени и в България.

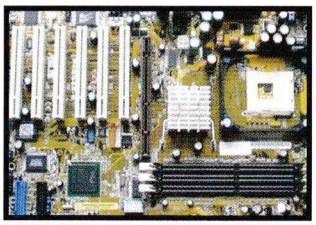
И така, напред към платките.

ABIT BD7-II, 110-120$



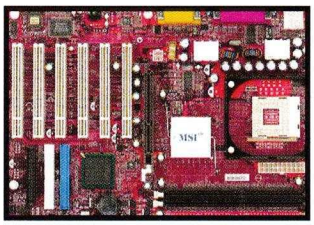
Платката е добре изработена и, в унисон с репутацията на ABIT, предлага чудесни възможности за оувърклок - системната шина може да бъде настроена между 100 и 250 MHz Quad-Pumped, а е предвидено и прецизно регулиране на различните волтажи. В добавка честотите на AGP/PCI слотовете могат да се фиксират, т.е. да не се влияят от увеличения на честотата на системната шина. Това е добър похват, който предпазва картите във въпросните слотове от изгаряне, възможно при прекален оувърклок. Поддържат се до 2 GB DDR памет и, разбира се, USB 2.0. Сред другите характеристики на дъното са AGP 4x слот, 5 PCI слота, ATA100. BD7-II се предлага и във версия с RAID контролер, която съответно е по-скъпа.

ASUS P4B533, 150-155$



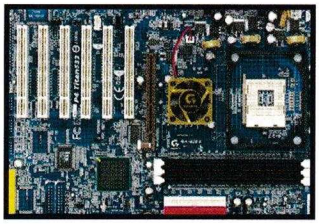
ASUS е фирма, добре известна с качеството на продуктите си и P4B533 не прави изключение. Поддръжка на честоти от 100 до 200 MHz със стъпка от един MHz, адекватен контрол над волтажите, както и възможност за заключване на честотите на AGP/PCI слотовете, правят дъното доста подходящо за пържене. USB 2.0, AGP 4x и ATA100 присъстват и тук. Поддържаната памет е до 2 GB, а PCI слотовете - 6. И тук има версия с RAID контролер, както и FireWire портове, обозначена като P4B533-E и предлагана за около 170-180$.

MSI 845E Max, 100-110$



Ето и едно решение от MSI, производител с растяща през последните години популярност. На една поносима цена, дъното предлага добър базов набор от характеристики. AGP 4x, 6 PCI слота, USB 2.0, ATA100 и до 2 GB DDR200/266 са стандартът и тук. Дъното не е чак толкова стабилно за оувърклок както тези на ASUS и ABIT, макар че честотите и тук могат да се настройват от 100 до 200 MHz със стъпка от 1 MHz. Платката е по-скоро за потребители, които нямат навика да експериментират много, а просто търсят добър продукт на приемлива цена.

Gigabyte GA-8IEX, 100-105$



Едно от най-изгодните като цена и същевременно изключително добро като характеристики дъно. Gigabyte този път изненадва с едно прекрасно решение, което вече беше отличено от доста сайтове и списания. Освен AGP 4x, 6 PCI слота, USB 2.0, ATA100 и до 2 GB DDR200/266, дъното разполага с мрежова карта на Intel и вграден звук от Creative. Изключително полезен е DualBios-ът, отличителна черта на Gigabyte дъна, която позволява да се пази backup копие на системния Bios, в случай на сериозни проблеми. Друго нововъведение е т.нар. Easy Tune 4, който превръща платката в изключително лесна за пържене.

Дойде време и за няколко заключителни изречения. На първо място е редно да се каже, че всички четири дъна показват висока стабилност. Бърз поглед върху различни тестове пък показва, че няма и особена разлика в производителността на продуктите. Напрактика, няма да сгрешиш с покупката на нито една от тях. Но в такива моменти цената, както и допълнителните екстри си казват думата. Популярно мнение напоследък е, че в тази насока Gigabyte GA-8IEX предлага най-много. Имам и лични наблюдения върху няколко машини с такова дъно, които са съвсем в крак с това твърдение. Дъното действително идва с много възможности, на приемлива цена. А, макар че никога не съм се увличал кой знае колко по оувърклокинг, пържането на процесора с GA-8IEX е като детска игра и не би било голям проблем дори и за по-неопитни потребители.

NV30 чак догодина

Вече е официално потвърдено, че NVIDIA няма да съумее да започне масово производство на следващото си поколение графични чипове тази година. Това най-вероятно ще стане през януари - февруари 2003. От една страна, по този начин фирмата ще пропусне силния коледен сезон, от което нищо чудно да се възползват канадците от ATI, но от друга, няколкото допълнителни месеца вероятно ще бъдат използвани за намаляване на производствените разходи и доошлайфане на чипа. Между другото, разработката на NV3x фамилията струва на NVIDIA около 400-500 милиона долара.

Mobile Athlon XP2200+ за 186$

В продължителните си опити да пробие на пазара за преносими компютри, AMD анонсира върховия си модел на цена от 186$ за количества от хиляда нагоре. За сравнение, подобен P4 от Интел се продава за около три пъти повече. Доколко AMD ще постигне нещо с тази си стъпка, не е съвсем ясно, понеже конкуренцията е с традиционно силни позиции на този пазар, но системи базирани на Mobile Athlon XP2200+ са обявени от производители като Fujitsu Siemens и др.

AMD – промяна в плановете

По последни данни има някои размествания в очакваниете дебюти на нови процесори от AMD. Дългоочакваните x86-64 процесори ClawHammer и SledgeHammer няма да се появят преди първото тримесечие на следващата година. Пак тогава се очаква и следващата издънка на Athlon XP фамилията, базирана на ново ядро. Малко по-късно се очакват и съответните MP аналози за двупроцесорни сървъри. Мобилни x86-64 процесори пък вероятно ще имаме чак към края на 2003 според сегашните планове.

Що се отнася до производствения процес, AMD ще продължи да използва .13 микронна технология и през цялата следваща година. Преминаване към по-добрия .09 процес ще стане чак през 2004. За сравнение, Интел ще въведе технологията още в средата на 2003.

Интел залюби оувърклокърите

Не е тайна, че по принцип Интел не гледа много благосклонно на изтезанията, на които техните процесори са подложени от някои потребители. Това явно е на път да се промени, защото гигантът планира да представи дънна платка разработена за оувърклокъри, заедно със специална охладителна система, след представянето на следващата версия P4 (Prescott ядро) през следващата година. Дъното ще предлага тонове полезни функции и възможности. Разбира се, все още няма официално потвърждение по въпроса, но идеята изглежда интересна.

NVIDIA ще дои отново потребителите

Сериозният натиск на пазара на ускорители напоследък явно е накарал компанията да потърси някои и друг евтин трик за залъгване на потребителя. От известно време насам NVIDIA планира да започне да произвежда топ моделите от GeForce4 фамилията с AGP 8x поддръжка. Първоначално това трябваше да стане почти незабелязано, но в момента се коментира варианта да се създадат два нови модела - Ti4800 и Ti4800SE, чиято единствена разлика с Ti4600 и Ti4400 ще е поддръжката на въпросната шина. Определено ще бъде доста обърквацо за потребителя, ако този план види бял свят.

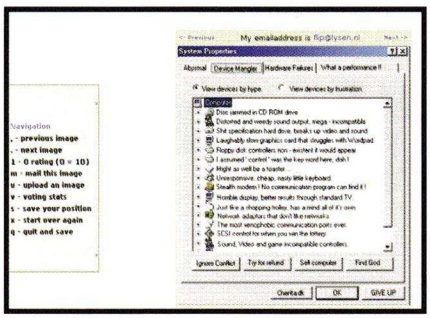
Пуснаха жироскопна мишка в САЩ

Срещу 80$ получаваш безжична мишка, използваща жироскопни сензори. Какво и е специалното ли? Няма нужда да я движиш върху повърхност. Всичко става с прости жестове във въздуха.

Нови стандарти за съхранение на данни

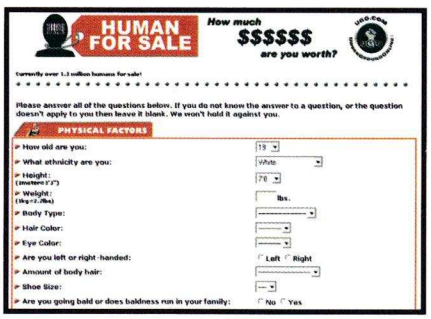
Две нови технологии за съхранение на данни върху оптични носители са в напреднал стадий на развитие. Първата се разработва от Toshiba и NEC и предлага дискове способни да съхраняват до 20 GB върху една страна. Конкуренцията е водена от Sony и още осем компании, които искат да наложат техен стандарт, използващ син лазер и наречен Blu-Ray, който може да съхранява до 27 GB върху една страна. Надеждите са двете страни да постигнат компромис и да се обединят около общ стандарт, който да положи основите за следващата стъпка в сферата на дигиталното видео.

HumorRate
http://humor.lysen.nl/



Ако някога ви е минавало през ум откъде, по дяволите, намираме онези забавни картинки, с които запълваме по страница от време на време – сайтове за майтапчийски фотографии в Интернет колкото щеш! Това, което обаче досега не бях срещал е сайт, който не просто предлага архиви с подобни остроумни фотографии и карикатури, но и позволява да го оценявате подобаващо. Подобно на хитовия преди няколко години сайт HotorNot.com, на който за първи път бе възможно да публикуваш снимката си и да наблюдаваш как капризни идиоти я оценяват с възможно най-ниската оценка, и тук картинките (над 2000 на брой) се зареждат една след друга по напълно случаен принцип, като от вас единствено се изисква да ги оцените за да продължите напред. И това комай е всичко. Няма необходимост от регистрация, няма реклами, нито огромни страници, които да отвличат вниманието ви. Ще си скъсате задника от смях!

Human For Sale .Com
www.humanforsale.com

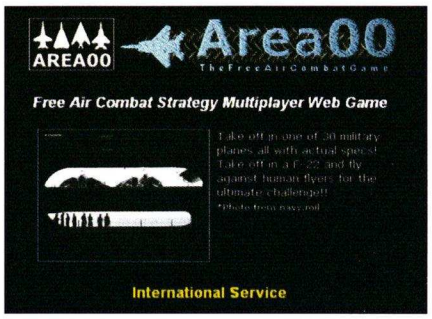


Колко струва един човешки живот? Ако трябва честно да си кажем – абсолютно нищо, защото всеки го получава безплатно. Стига ви да попитате местния пласьор на дрога или наемен убиец (ако приемем, че познавате такъв!) или просто си пуснете, която и да е компютърна игра. Ето обаче един сайт, който се заема с благородната цел да ни убеди, че всичко има своята цена, а всеки един от нас е самоходна инвестиция. Единственото, което трябва да направите, за да определите каква е тях, е да се регистрирате (по възможност го направете с друга поща, не личната) и попълните дълъг въпросник, който освен пълни физически и умствени данни ще ви накара да пропеете и за "дължината" на най-интимните си тайни. Щом го сторите, ще получите цената си в долари, базирана на предложените данни. Моя милост успя да удари джакпота с брутна цена от 1,690,000 долара!!! В случай, че някой от вас е готов да я плати 80% в кеш и 20% в ценни книжа, нека пише на редакционния е-мейл! Ще ви излезе на сметка!

MailBg.Com
www.mail.bg

Казват, че такова нещо като безплатен обяд, безплатен секс и безплатна поща няма. Всичко се заплаща по един или друг начин. Или писмата ви ще бъдат претъпкани с реклама или ще се налага да я гледате през цялото време на екрана докато си преглеждате кореспонденцията. Или и двете заедно, комбинирано с натруфен интерфейс който изяжда трафика ви особено ако сте принудени да използвате модемна връзка. Сякаш, за да навре един тлъст среден пръст в лицето на конкуренцията, родни уебмастъри са създали една родна поща, която напук на правилата е наистина БЕЗПЛАТНА. Преценете сами – никакви реклами в писмата ви или на самия сайт (който е базиран на безплатен webmail сървър), изключително бърз и семпъл дизайн, 5 мегабайта пространство, POP3 и IMAP2 (!), както и няколко налични домейна с възможност да добавите свой ако разполагате с такъв. Пощата е нова и шансът името ви все още да е достъпно е почти гарантиран. Лично аз мога да я препоръчам на всеки, който е принуден да се справя с западните алтернативи.

Area00 – Free Air Combat Strategy Multiplayer Web Game
www.area00.com



По отношение на уеб-базираните игри интересът сред запалените сърфисти (включително и сред нашите читатели) винаги е бил огромен, но разнообразието от игри в Интернет винаги е било посредствено. Освен безбройно количество фентъзи и научнофантастични стратегии и тук-там някоя ролева игра, комай е време някой да се заеме с направата на нещо различно. Корейците, стоящи зад Area00 са решили, че това, което липсва на всички е военно-въздушна стратегическа игра и са направили именно такава. Не е необходимо да плащат, за да играете, нито да сваляте каквато и да е програма. След регистрация и създаване на пилот с лек ролеви привкус получавате определено количество кредити, с които може да закупите свой собствен самолет и оборудване с най-различни и напълно реалистични, поне по наименование и илюстрация, оръжия и части. Целта ви е да се включите в някоя от наличните военни организации (класове) образувани между играчите на един от двата налични сървъра и да громите противника или да изпълнявате възложени от играта мисии. Битките напомнят на ролева игра с огромно количество статистики, които трябва да взимате под предвид както и голямото количество възможни маневри. Рекламите са изключително малко и играта е основно базирана на текст, като за илюстриране на събитията се използват илюстрации от военни сайтове.

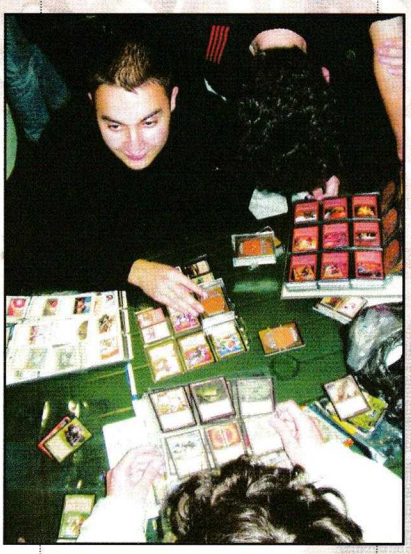
Magic: The Gathering

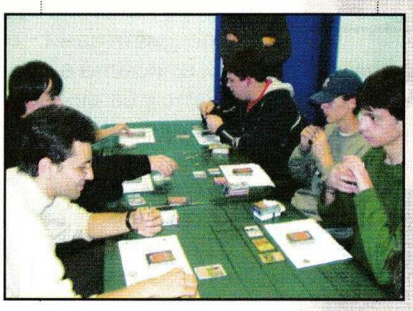
След като само в рамките на един месец прочетох куп глупости относно картите за игра, колекциониране и размяна, и за Magic: The Gathering в частност, реших все пак да изнеса малко достоверна информация по въпроса, така че хората, които действително се интересуват от тези неща да знаят какво точно представляват тези карти, колко реално струват и какво могат да предложат на играчите.

Тези от вас, които вече играят на подобни игри, ще ме извинят, защото едва ли ще намерят в тези редове нещо, което да не са научили по един или друг начин. Онези, които се интересуват от подобни игри с карти, но все още не могат да се решат, нека прочетат тази статия и сами за себе си да решат доколко това занимание си заслужава времето и парите им.

И така, малко история. През 1991-ва година професорът по математика в Университета на Пенсилвания Ричард Гарфилд разработва система за игра, изискваща минимални ресурси и неотнемаща много време. Той кръщава отрочето си Mana Flash и го представя пред не много известната по онова време компания Wizards of the Coast. През следващите две години Гарфилд основава компанията Garfield Games и прекарва по-голямата част от времето си в разработка на проекта си и в търсене на инвеститори, които да го финансират. През май 1993 година играта е преименувана на Magic: The Gathering, а през август същата година първото издание на играта с карти е пуснато на американския пазар. В края на 1993 година Wizards of the Coast и Garfield Games се обединяват, празнувайки като едно цяло наградата за "Най-добра игра" за 1993 година.

Първоначалният тираж на картите бил 10 милиона бройки, като от Wizards планирали и се надявали това количество да се разпродаде за около 6 месеца. 6 седмици след излизането им на пазара, картите били напълно изкупени. От тогава до миналата година, в света са продадени над 5 милиарда карти, като играта е преведена на абсолютно всички по-масови езици в света, включително руски и китайски. Мисля, че това е достатъчно информация относно "позабравения" според Широв статут на играта в САЩ или където и да било по света. Още един пример за това колко "позабравена" е играта – от началото на тази година в Германия всеки месец се продават над 50 милиона Magic: The Gathering карти. Мисля, че няма смисъл повече да коментирам. Само ще добавя, че от

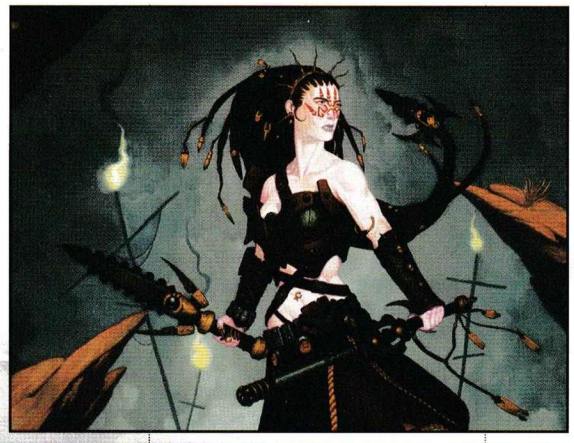


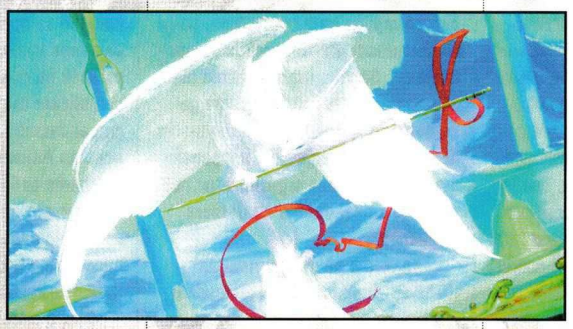


1996 година насам се провежда световен шампионат по Magic с награден фонд надхвърлящ 250 000$. Поредното доказателство за "непопулярността" на играта в света е фактът, че през последните две години броят на официално регистрираните играчи от Европа, и по-специално от Източна Европа, както и на играчите от Южна Америка се е утроил. Към този момент има над 1 милион официално регистрирани играчи по цял свят, които участват в регионални, национални, международни и световни състезания и първенства.

Самата игра символизира магически двубой между двама или повече участници – "вълшебници", като картите, с които те разполагат олицетворяват техния арсенал от магии и вълшебства. Можете да призовавате могъщи създания да ви пазят, да обсипете опонента си с поразяващи магии, да блокирате неговите заклинания и т.н. В крайна сметка целта на играта е да оцелеете – този, чиито "жизнени точки" паднат до нула, губи играта.

В Magic: The Gathering се използват хиляди различни карти, всяка една от тях миниатюрно произведение на изкуството. Тук държа да отбележа, че специално за нуждите на играта Wizards ползват услугите на най-добрите съвременни художници-фантасти. Бром, Дан Фрейзър, Клайд Колдуел, Тони Ди-Терлизи, Грег и Тим Хилдебранд, Кийт Паркинсън, Лари Елмор, Ар Кей Поуст, Кев Уолкър са все имена, които любителите на фентъзи-то споменават с респект и възхищение.





Magic е сложна, но доста добре организирана игра, чиито основни правила могат да бъдат усвоени за точно половин час, но истинската й прелест, абсолютното удовлетворение от хилядите стратегически комбинации, чрез които играчът може да достигне до победа, се разкриват само след доста практика. Част от нещата, които правят тази игра толкова привлекателна и неповторима са възможността играчите сами да си изграждат колодите по свой собствен вкус и желание, или просто да си закупят готова колода с която да играят. Няма два еднакви двубоя в Magic – дори и играчите да играят с две абсолютно идентични колоди, което е малко вероятно, всеки един от дуелите им ще протича по коренно различен начин.

Ще споделя две думи по повод спекулациите за "понадутите" цени – всички игри с карти, представени на нашия пазар струват толкова, колкото във всички останали държави от Източна Европа.

В края на този материал искам да кажа и няколко думи за първият (неофициален – засега) турнир по Magic: The Gathering, проведен в България. На 9-ти ноември 30 играчи се събраха да премерят сили и умения на едно от най-популярните и увлекателни занимания в света. След 9 часа люти битки бе излъчен и първият победител в подобен род съревнования – Боян Трифонов. С голяма гордост и радост ще се възползвам от възможността публично да поздравя тримата колеги от редакцията на Gamers' Workshop – Константин Грозев (Balrog), Благомир Петров (FonManiac) и Светослав Александров (SAA), които достойно защитиха името на любимото списание. Тримата бяха сред шестте най-добри играчи на турнира, като малко не достигна на Коста да стане победител, но и второто място е достатъчно голям успех.

Очаквайте в следващите броеве стъпка по стъпка да ви въведем в света на Magic: The Gathering.

За нас ще е удоволствие...

workshop.headoff.com

Брех, вече направо се чудя как ли да се обръщам към вас в поредното писмо. Вече не щете да ви викат тролове... Но както и да е, този път ще ви кажа само „Здравейте"

По писмата, които ви пращат наистина си личи, че много хора мислят че Духът ви е някъде закъстан под прогнилите дъски на старата работилничка. Скрит завинаги от света. Ми не е тъй. За мен духът си живее и да не кажа направо живурка. Ей да вземем последния брой например. Наистина яко трябва псувате добрата стара печатница щото техническите грешки са наистина много. То не беше властелина, или пък на интрото на рубриката за Модовете, или пък факта че я няма страницата с Загадката и бисерите (за това може вече и вие да сте отговорни :)) Според много това вече би бил един безкрайно океапазен брой. Но не, аз съзрях духът в него. Това е един от най-добрите броеве за последните месеци. Хубави игри, яко написани статии и все същите яки копелета дето ме радват вече три годинки. Просто си представям, че пощата ви ще е запълнена с писма от сорта на „Баси тъпите сте ве, къде е статията за властелина". Но карай. Сега още малко за броя. Вече наистина няма свежи идеи за теста. По-добре пробвайте да видите как ще потръгне с клизмата пък ще видим. Статията за Хитман много ми хареса, бравос на Снейка. За Нолф-а не съм много доволен. Но моля не ме разбирайте погрешно. Дон Пепино много добре е написал статията, но не е това което очаквах. Оценките са съвсем точни, признавам че не е толкоз яка колкото първата част, но просто се създава чувството че сякаш статията е за игра с оценка максимум 6. Посочени са лошите страни на играта, но не е пълноценно пресъздадена добрата страна. Сякаш preview-то и review-то са една статия и в първото се посочват добрите а във второто лошите страни на играта. Иначе статията е забавна и добре написана. Балрог също е написал хубава статия за Ънриъла, напълно съм съгласен с него каквото и да казват другите. Диска също е много як. Тия музички от къде ги вземате направо ви се чудя. Невероятни са. Не ми хареса само корицата на новия брой. Туй червено и жълто просто не си отива с останалото. Или го оставете бяло или поне му турнете някакви яки текстури както беше преди. (пример Sacrifice, Force Commander) Тъй че доволен съм. Вас ви има и тва е важното. Ма да не вземете сега да се махнете ей! Вече сте станали част от мен. Организма ми вече е свикнал с вас. Вие сте като наркотик. Веднъж прихване ли те не можеш да се откажеш. Просто сърцето ми няма да го понесе, ако отида при лелчето долу на РЕП-а и й викна: „Дай Уъркшопа" и оная да ми каже: „Ми то вече не го докарват." Така че мога да ви пожелая Живейте Вечно и Наздраве

Батко ви Мах Раупе

Здрасти, бате ;-)

Наистина получаваме писма с неприятно основателни основателни забележки относно ежемесечните гафове из списанието. И може би е крайно време да спрем да се оправдаваме пред себе си, че точно в тази недопустима за печатно издание несериозност се крие голяма част от чара ни, за да не се стигне в някой прекрасен момент до фаталистичното „ми то вече не го докарват". Болезненият факт е, че за да се задържим на пазара ще трябва да вкараме добрия стар дух в някоя малко по-изящна лампа, защото в противен случай много хора просто няма да забележат магическото в нея и въобще няма да си направят труда да я потъркат, за да го призоват. Наистина ще се постараем. Заради такива като теб, които са си направили труда да потърсят човешката ни същност под редовете надлежно подредени думи и снимките с дигитални пейзажи по страниците на Gamers' Workshop.

Колкото до статията за НОЛФ2 – това го бях споменал и някъде по форума – единственият проблем в нея идва от простичкия факт, че негативизмът винаги е бил много по-забавен, по-предизвикателен, по-провокативен и съответно много по-вдъхновяващ и мотивиращ към писане. Самият аз често си позволявам да обръщам вниамание основно на лошите страни на дадена игра и считам, че на моменти този ход е напълно оправдан. Можеш да приемеш тази статия (както и много други текстове от списанието, всъщност), като поредната ексцентрична проява на противоречивите ни натури. Всеки един от нас си има субективна тъмна половина, ти какво си мислиш ;-)

Иначе и ние се радваме, че те има и искрено ти благодарим за топлите думи.

Между другото вечността е крайно илюзорно понятие. Но ще се постараем да живеем достатъчно. Бъди здрав.

Snake

Значи „на границата за непубликуване", т.е. всеки тъпак който пише, включително и аз трябва да бъде проверен дали посланието му носи нещо смислено и духовито, а ?, съгласен съм и със писмото на последния човек, който ви е писал – ние, читателите трябва да ви четем щурите работи дето ги пишете, а вие нашите – не, добре, щом така искате, така да бъде, бях опитал 2-3 пъти да пиша нещо смислено и прозаично, но уви, явно съм нямал голям успех затова квото щете правете, но знайте, че си купувам списанието ви само заради диска и плаката

П.С: „Плаката" да се чете като хартиите които „идиотчетата" лепят по стените на стаите си

Бачков

Бачков, верни наш читателю,

„границата на непубликуване" е онази линия, отвъд която остават текстовете, които са в такава степен безсмислени, че не могат дори да разсмеят с неграмотността си, предразполагаща такива като мен към иронични и евентуално забавни за читателската маса коментари. Настоящето ти писмо е христоматиен пример за прекрачването на въпросната граница. Нямам никакъв спомен да съм идвал до вас, за да натиквам главата ти дълбоко в страниците на Gamers' Workshop с ясното желание да те удавя в „щурите работи дето ги пишем". На мен, от друга страна, ми е служебно задължение да ти чета писмата, така че ще ме прощаваш. Гложди ме само един въпрос – понеже очевидно се разграничаваш от „идиотчетата" и същевременно споделяш в прав текст, че ни купуваш именно заради диска и плаката ми е крайно интересно ти въпросните хартийки за какво точно ги използваш?

Snake

Аре бе, please. Ако не го направите (отг на 1-вото ми писмо) ще кажа на малобройните ви фенове от нашоя клас да не ви купуват повече. Имам познати, мога да правя интернет страници с ваши грешки…

PLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLEEEEEEEEEEEEEEEAAAAAAAAAAAAAAAAAASEEEEEEEEEEEE, ОТГОВОРЕТЕ ДА ВИ … МАМАТА

К. К.

Направихме го, К. К., успокой се. Поеми си дълбоко въздух и не предприемай драстични мерки като антиуъркшоповска агитация сред подрастващите, открита медийна война с електронни средства и необмисленото желание да загубиш девствеността си в обятията на майка ни. Прочее последното ми се стори най-странното ти изказване, защото - очевидно подведен от разни спорадични изказвания, че всички в редакцията на това списание сме като братя - си стигнал до извода, че имаме обща майка. Не е така. Това с братята е метафорично и означава, че просто сме адски близки приятели. Другият вариант, който ми хрумва е, позовавайки се на казармената терминология, да изпитваш сексуални влечения към „майката на ротата", която в нашия случай е воеводата Freeman. В този случай ще те помоля да се наредиш зад ей онази зеленоока блондинка там и да си чакаш реда.

Snake

Здравейте, вкаменяващи се създания, често срещани във фентъзи литературата и митологията на някои държави!

Не знам дали сте най-добрите, не знам какви сте в действителност, но знам, че сте най-стойностните и най-забавните едновременно. А за това трябва талант. Не се подценявайте. Вие и не го правите, всъщност. За което аз съм ви какво - благодарен.

За броя - грешките нямат значение, както казах във форума, важна е съдържателността. Броя е добър и имам само една критика - няма я Социалната Призма. Надявам се в следващия брой да видим пак Не-Дядо и Смоко в действие. Много е яка тая идея.

Теста е добър, както винаги, но ми ечудно - какво стана с Дименсин? Ако не се лъжа - няма го нещо в броя.

Статиите... абе ебал съм го, всичко е добро. ВСИЧКО!!! Както винаги.

Още веднъж, да преговорим - Броя е добър, Клизмата е добре да се завърне, Фриймен ДА СИ ОСТАНЕ СЪЩИЯ, ВЪПРЕКИ КРИТИКИТЕ, ОТПРАВЕНИ ПО НЕГОВ АДРЕС, и общо - взето това е.

Berserk

PS. Какво става с Елексис и други бивши кадри, бе?

Здравей, спонатанно подиви-вящи насред битката, според нордическите митове, приятелю

Както вече писах – грешките имат значение и не бива да си затваряме очите пред тях. Ще работим по въпроса. Клизмата, както е видно, отсъства и в този брой, но просто в последно време не можем да си засечем с Ън-Дедовия работните графици. Нещо не можем да си ги засечем и с

Елексис, което мен лично ме разстройва доста повече, защото щатната ни красавица ми е обещала една вечеря на свещи от поне два месеца...

Snake

Смятам да разделя това писмо на две части – едната към Freeman, а другата – към списанието като цяло. Да не каже някой после, че отъждествяваме Workshop-а с Freeman, но харесва ти или не, ти си душата на това списание. И така:

Към Freeman... [Диян изрично ме помили да изрязвам моментите от писмата, отнасящи се лично до него. Той е твърд в убеждението си, че Workshop и Freeman не са тъждествени понятия и това не е рубрика за личната му кореспонденция с вас. Ако има желание да го стори ще ти отговори на личния мейл по всички изброени въпроси – бел. Snake]

... и към списанието.

Критика No. 1: *Нещо старите пушки (брадви де, нали за тролове си говорим) се изпокриха. В последните броеве почти липсват статии от Snake или Freeman (не ме оборвайте, знам че има, но общото впечатление е такова). Липсва ми старото време когато всяка втора статия или съскаше или мрачнеше. Че аз на някои от вас и имената съм забравил вече бе! Не ме разбирайте погрешно – новите попълнения си вършат работата повече от добре, но Workshop* ***Е*** *старата гвардия. Истинската атмосфера на списанието дето се вика. Пописвайте повечко от време на време, само ще ви е от полза.*

Критика No. 2: *Започна дълбоко да ми писва да отворя на някоя статия, която ме вълнува и да открия вместо нея нещо повторено или просто липсващо. Почна се още в първия брой с липсващите последни единици и първи сгради на Протосите, мина през Final Fantasy 8, за чиято последна страница мога само да гадая какви ли забранени писания съдържа, а сега и Lord of the rings. За правописни грешки нищо не казвам защото не ги забелязвам (от което изводът е или че са малки и не дразнят, или че съм неграмотен), но това си е липсваща информация. Много е гадно и ако по някакъв начин зависи от вас, моля ви да го оправите.*

Критика No. 3: *Списанието е почти неоткриваемо без диск. А на мен диск – ще се сетите ли – не винаги ми трябва. Отново малък кусур защото знам от къде да си го намирам ако ми трябва без диск, ма е гадно да е само на две – три места в града (София).*

Предложение No. 1: *В едно по-добро бъдеще, когато имате повечко страници и се чудите какво да сложите на тях, би било много хубаво ако бутнете една статия за Forgotten Realms. И нямам предвид игрите, а света – местностите, героите, книгите, авторите. Такива неща. Защото в игрите, излезли до сега, се вижда само нищожна част от Фейрун и ще бъде много... как да се изразя... образователно, ако пуснете нещичко.*

Предложение No. 2: *Много ми е странно защо не пуснахте статия за Magic: The gathering. Много би било добре, имайки предвид че псевдоконкуренцията пусна някакви зашеметяващи глупости, които показаха, че не само че изобщо не са наясно с играта, не само че за пръв път са чули за нея СЛЕД като са написали статията, ами и че не са сигурни дали съществува. Бе леко поувличане стана, ма наистина е хубаво да пуснете и вие нещо. Да дадете (още) едно рамо на играта, да я популяризирате, че никого не мога да навия да си вземе карти и нямам с кого да играя!*

Предложение No. 3: *То е по-скоро въпрос де. Защо не пишете по няколко души една статия? С коментари и така нататък. Или поне накрая на нечия статия да има мнение на още някой. Преди пишехте оценки от по 4-ма, 5-ма души. Игрите ли станаха много или просто ви мързи?*

Дълбокомъдрено заключение:

Ми сякаш това е. Тестчето в новия брой е на ниво, статиите кефят, всичко си е наред...

Абе различавате се. Не само от тукашната сволач, но и от повечето чуждестранни издания. Не сте просто информационна брошура, а списание със собствен облик. Собствена атмосфера (леко деградантска де, но атмосфера all the same :PP). Не се променяйте. Продължавайте да се различавате. Има хора, които ги е грижа за вас.

П.С. *Ся ако някой не се е просълзил от последното, ви изядох всички с парцалите ясно ли е?! И верно вече ви е време да поувеличите страниците. Бива ли така – най-скъпи и с най-малко страници? :P*

Roland of Gilead

Здрасти, Роланд

Ще карам поред в пристъп на крайно нетипично за мен желание да сътворя нещо подредено:

Критика No. 1: **Никой не се е покривал доброволно, приятелю. Жестоката реалност е, че в Gamers' Workshop не постъпват достатъчно пари, за да бъде писането в него основно занимание за всички нас. Просто на така наречените стари брадви в един момент им се наложи да си потърсят и алтернативен начин за изкарване на прехраната, защото животът ни показа, че детската ни мечта да работим като си играем на любимите компютърни игри е неосъществима. Не и тук. Не и сега. На моменти просто нямаме физическата възможност да изиграем повече от една-две игри на месец и съответно да намерим време да ви разкажем какво сме видели по мониторите си.**

Критика No. 2: **Както обясняваше Джулиан Мур на Кевин Спейси в един особено драматичен момент от актуалния филм „Местни новини", цитиран ми само час след прожекцията от едно разгневено ми момиче – „Ти само се извиняваш, дявол да те вземе!". Така че мисля да спрем да се извиняваме за гафовете си и да се постараем вече да не правим такива. Не обещавам, че ще успеем, но ще се опитаме.**

Критика No. 3: **Думата, за която аз лично се сещам е „абонамент".**

Предложение No. 1: ***Чудесна идея, която вече сме обмисляли. Ако имаш необходимите познания по темата защо не пробваш ти да напишеш нещо? Ако е добро – с радост ще го публикуваме.***

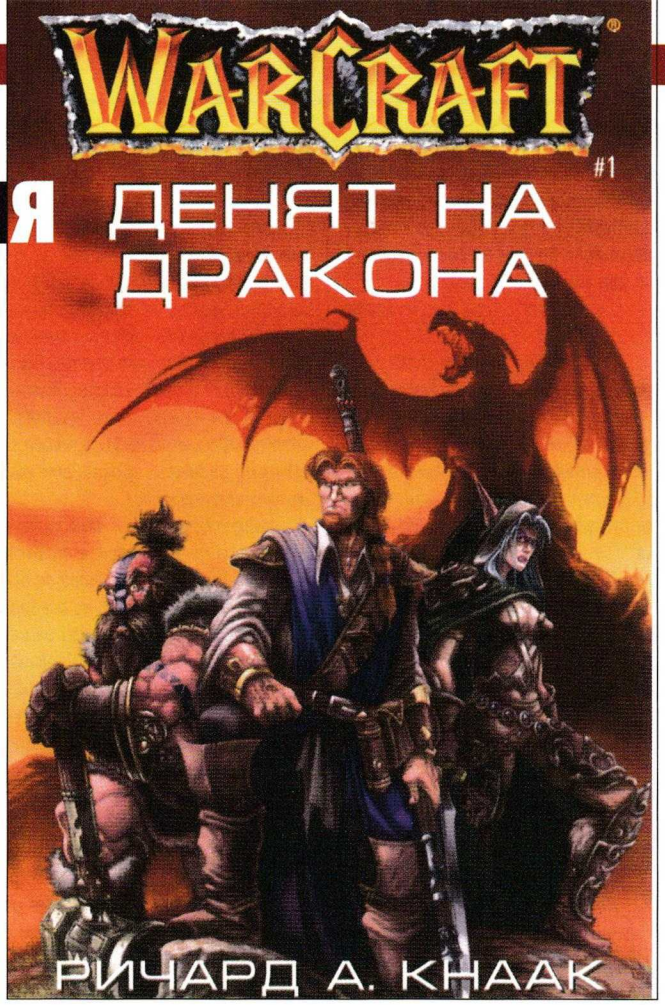
Предложение No. 2: **И това ни е хрумвало. Искрено се надявам, че скоро ще можем да пуснем такъв материал. Офертата да го напишеш ти важи и в случая.**

Предложение No. 3: **Статиите писани в съавторство принципно не са лошо нещо, но трябва да ти кажа, че отнемат доста повече време от стандартните статии, при писането, на които оставаш насаме с мислите си и никой не ти прибутва настойчиво шише водка и не се опитва да ти разкаже най-актуалния виц за анален секс, докато ти се мъчиш да вкараш в едно изречение квинтесенцията на геймплея... Иначе вариантът за повече от едно лично мнение към статия е обмислян и може би ще бъде приложен. Проблемът е, че ако колегата X счита играта У за шедьовър, а колегата Z – за изкристализирало говно, публикуването на личното мнение на Z на страниците с рецензията на У би било леко неколегиално, не мислиш ли?**

С най-добри пожелания:

Snake

Warcraft трилогия



Понякога, когато отворя очите си сутрин, вместо първите лъчи на изгряващото слънце, все още виждам кървавата битката за надмощие, разиграла се в съня ми. Онази битка, от която се събуждам с изнурено лице и изплакани очи, чувствайки все още дръжката на меча, с който съм раздавал своето тихо правосъдие. Онази битка, след чиято победа виждам себе си като единствен Властелин в света. Битката, която никога няма да забравя, защото чрез нея, по някакъв, загадъчен за мен начин, се чувствам жив...

...

- Това ще разбие Алианса... - промърмори младата магьосница.

- Все още не се е стигнало до там - отбеляза елфът, - но скоро може да стане точно така. Затова нямаме време да се занимаваме с драконите. Ако Детуинг е жив и е решил да поднови своята вендета срещу Алекстраза, аз например няма да го спирам. Колкото по-малко дракони има на този свят, толкова по-добре. В края на краищата, тяхното време изтича.

- Аз чух - отрони безстрастен глас без ясно разпознаваем пол, - че някога елфите и драконите били съюзници, дори уважавани приятели.

Елфът се обърнаха към последния магьосник - тънка, вълнеста фигура, съвсем малко по-ясна от сянка:

- Това са само легенди, уверявам те. Не бихме се принизили принизили да общуваме с такива чудовищни зверове.

Облаците и слънцето отстъпиха мястото си на звезди луна. Шестият магьосник кимна леко, сякаш в знак на извинение.

- Явно не съм чул правилно. Грешката е моя.

- Прав си, че е важно да успокоим тази политическа ситуация - избоботи брадатият магьосник към петия. - И съм съгласен, че тя има предимство. Въпреки това, не можем да игнорираме ставащото в Каз Модан! Независимо дали греша за Детуинг или не, докато орките държат в плен кралицата на драконите, те са опасност за стабилността на тази земя!

- Тогава имаме нужда от шпионин - намеси се възрастната жена. - Някой, който да държи нещата под око и да ни предупреди, ако ситуацията там стане критична.

- Но кой? В момента не можем да се лишим от никого!

- От един можем - шестият магьосник се плъзна стъпка напред. Лицето му остана забулено в сянка, дори когато фигурата проговори. - Имаме Ронин...*

- Ронин?!? - избухна брадатият магьосник. - Ронин! След последното му поражение? Той не е достоен дори да носи робата на магьосник! Той е по-скоро опасност, отколкото надежда!

- Той е ненадеждан - съгласи се възрастната жена.

- Бунтар - промърмори пълната фигура.

- Не може да му се има доверие...

- Престъпник! ...

Сигурен съм, дори съм убеден, че и вие мислите като мен. Хората, които харесват фентъзи игри, имат дарбата да оценяват вълшебния свят на герои, който не само пропива с привлекателни истории и батални сцени, а и ги правят важна част от същия този свят. Всъщност игрите са само един от начините да се потопим във вихъра на събитията. Доста по-стар и изпитан метод е този на писменото слово – на книгата. Ще кажете какво общо между компютърните игри и книгите? Ами много. Оказва се, че по компютърни игри не се правят само игрални филми и комикси, но се пишат и книги. Един от пионерите в тази насока е руснакът Сергей Лукяненко със своята творба "Лабиринтът на отраженията" (между другото издадена и на български от "Квазар"), която е писана по Doom. От Blizzard също са решили да обогатят на книга своите Вселени и за техните игри – Warcraft, Starcraft и Diablo вече има по една издадена трилогия. За да не си помислите, че само ви дразним, като пишем за неща, които няма дори и да помиришем тук, в България, ще започна направо с добрата новина – правата за книгите са закупени и до края на годината ще излезе и първото томче от Warcraft трилогията – "Денят на дракона". За неочаквания подарък ще можем да благодарим на издателство "Серпис" и по-специално на Танко Шокеров. Този прогресивен българин около половин година се опитвал да си намери в България една от гореспоменатите книги и след поредния неуспех избивал отрицателната енергия в една фитнес зала, когато Идеята го осенила. Тя (Идеята) била толкова заслепяваща, че за малко да изпусне щангата от лежанката и тогава нямаше да имаме "Денят на дракона" на чист български език ... но съдбата пощадила Танко Шокеров и той започнал подготовката за богоугодното си начинание. Предстояли дълги месеци упорити преговори с Blizzard, които най-накрая завършили с успех за българския отбор. "Серпис" смятат да пуснат на пазара и трите трилогии, като книжките да излизат на интервал от около месец-месец и половина. "Денята на дракона" ще можем да очакваме към средата на декември, а вече е крайно време да обърнем внимание на самата книга.

Както се вижда от корицата, дизайнът й ще бъде едно към едно този на американското издание, а за качеството на българския превод "Серпис" са готови да заложат компютърната техника и лявата ръка на страньора. Името на автора на "Денят на дракона" – Ричард Кнаак сигурно ви се струва меганеизвестно, но всъщност това е човекът, който стои в основата на създаването на света на Азерот. Така че не очаквайте да прочетете за вече известни ви събития, а да свържете частите на играта, да разберете кой е Трал, да узнаете защо драконите заемат съвсем символична роля в третата част на Warcraft... Звучи интересно нали?

Не ви ли е любопитно да узнаете нещо повече за света, който управлявате на монитора си и законите, които властват в него? Не ви ли привлича смазващата идея да се пренесете още веднъж на бойното поле, където да забравите всичко от реалния свят и да се почувствате на мястото на любимите си същества от света на Warcraft? Вярвам, че бихте искали...

Аз ли?... АЗ? Ах, какво ли не бих дал да се събудя на мястото на Thraal, когато се втурва в безумна битка срещу Немъртвите. Или пък да отворя очи в ролята на предводителя на хората, който се бие срещу ордите от дракони и всякакви други подземни изчадия. Какво ли не бих дал, за да прекарам още няколко незабравими мига с незабравимата история за войната между хората и орките, която неусетно се превърна в олицетворение на вечната битка между доброто и злото...

Ще ви отговоря съвсем простичко – бих дал Всичко!

Dimensin

EPS RAID .NET DHCP
NTFS GPO FTP MX
TCP CNAME
PSD PHP DDR DNS

Не е необходимо да знаете всички тези съкращения, за да работи Вашата компютърна система безотказно.

Достатъчно е да знаете само едно име

BGService

... и един телефон

02/986-65-05

За останалото ще се погрижим ние.

Абонаментна компютърна поддръжка
Внедряване на информационни системи
Проектиране и изграждане на компютърни мрежи
Изработка поддръжка и хостинг на уеб-страници
Идеен проект и реализация на логотипи и рекламни материали

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...

www.paladium-games.com